Starlet

ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.3-2

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

Starlet

ソラトロボ
Solatorobo
それからCODAへ

完全設定資料集

電子版 Vol.3-2

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES

大人になる前に
どうしても知っておいて
もらわなきゃいけないことがある。
ぼくらは、きっと誰かとつながっている。

CONTENTS

003 PI パブリシティイラストレーションズ Publicity-Illustrations

032 P1 プロトタイプ1 Prototype-1

040 P2 プロトタイプ2 Prototype-2

058 P3 プロトタイプ3 Prototype-3

074 P4 プロトタイプ4 Prototype-4

106 P5 プロトタイプ5 Prototype-5

121 OS アザーストーリー Other-Stories

144 SI スペシャルイラストレーション Special-Illustrations

161 WG ワールドガイド World-Guide

189 LN ロストナンバーズ Lost-Numbers

209 RD ラフドローイング Rough-Drawings

273 SB ストーリーボード Story-Boards

287 ST ソラトロボ トリビア Solatorobo-Trivia

298 HN 松山 洋による3万文字手記「Solatorobo それからCODAへ」全記録 Vol. 3 Hiroshi-Note

User's Guide

本誌に記載されているキャプションについては、原則的に「資料内容／資料種別／制作者」の順序で記載しています。

設定資料の種類略号一覧

CH キャラクターデザイン（ラフや小物含む）

I イラスト（ゲーム用設定素材やラフ）

PI パブリシティイラストレーション

MR 執筆

電子版Vol.3-1 電子版Vol.3-2 電子版Vol.3-3

ワールドガイド
World-Guide

The rough character designs from "Solatorobo" gather here!
Behold the moment of their birth!

レッドデータ・チルドレン

RED DATA CHILDREN

物語の舞台
174

セブン・チルドレン
175

登場キャラクター
176

登場メカ
178

設定資料
180

リセット

RESET

ジュノ
162

ジュノの種類
163

ティタノマキナ
164

ユルルングル
164

XII オウルズ
165

リセット概要
166

ジュノの発見
167

クリステルの発明
168

中東戦争
170

世界崩壊そして…
172

まもるくん

MAMORUKUN

物語の舞台
182

登場キャラクター
182

設定資料
186

CAUTION!

P161～188に掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で制作・構築された世界観設定資料です。必ずしもすべての設定が実際のゲーム内容に登場しているとは限りません。また、P162～173に掲載した内容はフィクションです。実在する国、団体、人物名は実在するものとは、一切関係ございません。

ティタノマキナー→P164	XII オウルズ→P165	ジュノの発見→P167
ユルルングル→P164	リセット概要→P166	クリステルの発明→P168

ジュノ

ありとあらゆる情報が集積された謎の物体「ジュノ」。
そのジュノの構造と歴史的観点からそのルーツを探っていく。

ジュノとは

What is Juno?

様々な情報（技術データ）が詰め込まれた正体不明の物体。
エースと呼ばれるオリジナル体のほかに、アーツ、ナンバースと呼ばれるコピーが存在する。生命体ではなく、あくまで機械である。
未知の材質で構成された多数のコード状の物体が縒り合わさることでその形状を形作っており、地面に対して垂直に立つ茎状体（メインカラム）、茎状体から上方に向けて突き出す２対の枝状器（サブカラム）、茎状体から下方に向けて突き出す１対の仮根（ライゾイド）、茎状体中心部から隆起している隆状器（バンプ）からなる。
隆状器は人間によく似た姿をした瘤状の隆起器官で、搭載されている模造人格OSを用いての外部とのコンタクトを担当する器官である。模造人格は人間の若い女性を模倣しており、高度な会話や学習を行うことができる。が、所詮は機械であり、人間らしい心の機微はほとんど持ち合わせていない。
全世界に53個が存在し、その内包エネルギー量や生成系統、力関係によって13種のグレード、5種のスートに分類される。この構成がトランプに酷似していること、ジュノ発見のきっかけとなったのが『アボリジナル・トランプ』であることを受け、後にはジュノの特徴をトランプの札に見立てて分類するようになった。

SPADE **American Ace** アメリカン・エース

HEART **Tanzanian Ace** タンザニアン・エース

CLUB **Russian Ace** ロシアン・エース

DIAMOND **Brazilian Ace** ブラジリアン・エース

JOKER **Australian Ace** オーストラリアン・エース

ジュノのルーツ

Roots of Juno

そもそも、ジュノには５つの遠隔端末が存在していた。古代の偉大なる統治者とされる人物、聖人とされる人物はみな、それらの端末を利用した者たちである。彼らの使った技術は当時の技術力と比較してあまりに革新的、超越的であったために『奇跡』と言われた。
歴史上、はじめて５つの端末を記録として残したのはキリスト教徒たちである。彼らはキリストが使用した５つの端末を５つの聖遺物として記した。すなわち、聖十字架、聖釘、聖槍、聖骸布、聖杯である。
キリストの生きた時代から後、戦いが繰り返されて５つの端末はバラバラになり、歴史の表舞台に現れては消え現れては消えを繰り返した。そうして人の手から手へと受け継がれた端末は、やがてモンゴルの王チンギス・ハーンの手元に集結した。チンギス・ハーンはこの端末の力を利用して領土を拡大した。
同じ頃、ヨーロッパでは十字軍の活動が活発になっていた。彼らは遠征のたびに東方の国に奪われたとされる聖遺物の残骸（当然偽物である）を持ち帰っていた。このうち、第６回目の遠征が行われた後、奇妙な噂がヨーロッパ中を駆け巡った。
――エルサレムの東で、奇跡の力を使って大陸を平定したものがいる。
しかし、時の教皇グレゴリウス９世はこの噂を一笑に付した。なぜならこれまでの遠征ですでに大量の聖遺物が持ち帰られていたからである。

※注 実際、３本しかないはずの聖釘は現在30本近く確認されている

ジュノは生命体ではなく、機械である。

13世紀後期、フランス国王ルイ９世は過去の記録から聖遺物の噂を知ると、これを探索するよう命を下した。調査団が組織され、その東方入りをカモフラージュするために第８回目の十字軍が編成された。調査団はヴェネツィア商人に扮し、名を騙ってイランや中央アジアを経由して上都入りした。
時は元（げん）、皇帝クビライに拝謁して元国内での商売を許された調査団は聖遺物の探索をはじめた。が、それらしいものは一切見つからなかった。唯一見つかったものは、初代皇帝フビライの時代に書かれたと見られる53の奇跡をまとめた書が一冊――ただそれだけであった。
元入りから20年、調査団は聖遺物はすでに散逸したものと結論付けて53の奇跡を記した書のみを持ち帰ることにした。が、それをそのまま持ち帰ることはあまりに危険であった。彼らは元国内で広く知られていた『葉子戯』というゲームで使われる札（葉子）に似せたカードを作り、その中に暗号化した53の奇跡を書き込んだ。
しかし、イランを経て、ようやくヴェネツィアまで戻ってきたときである。調査団はルイ９世がとっくの昔に死亡していたことを耳にする。フランスはフィリップ４世が統治しており、聖職者が排除されて絶対王政が築かれようとしていた。それはつまり、カードに込められたものの価値が失われてしまったことを意味していた。
調査団は散り散りになって市井にまぎれていった。一方、53枚のカードはただの遊戯用の道具として一般に広まり、構成を変え、名を変え、やがてはその本来の意味も失っていった。
そして現在、遠隔端末の行方を知る者は誰もいない――。

※注 この設定ではマルコ・ポーロとは実在の人物ではなく、複数のヴェネツィア商人の記録をまとめる時に生み出された架空の人物であるという説を採用している

ソラトロボのゲーム本編に登場するユルルングルは、オーストラリアン・エースのジュノの隆状器にあたる。

中東戦争→P170
世界崩壊そして…→P172

ジュノの種類

ジュノはその能力によって複数の種類に振り分けられる。
ここでは、その種別と世界各地で発見された状況を中心に触れていく。

エース
What is Ace?

各地から発掘されたオリジナルのジュノ。トランプの**エース、ジョーカー**に相当する。ブラジルのイグアスの滝、アメリカのロッキー山脈麓、オーストラリアのエアーズロック付近、ロシアのバイカル湖、タンザニアのキリマンジャロ山麓で発見、発掘され、それぞれブラジル、アメリカ、オーストラリア、ロシア、ドイツが所持している。

オリジナルのジュノは『エース』、あるいは発見された国を取って『ブラジリアン・エース』、『タンザニアン・エース』のように呼ばれる。

エースからはティタノマキナを1体しか生み出すことができないが、その代わりにその力は非常に強力である。

例外として存在するのがオーストラリアン・エースである。このジュノにはクリステルの生成技術と、その他ちょっとした豆知識的な技術しか記載されておらず、他のエースのようにアーツやナンバースを生み出すことも、ティタノマキナを生み出すこともできない。これは、オーストラリアン・エースが唯一**『リセットコマンド』**を持つジュノであることに起因する。

アーツ
What is Arts?

エースから複製された第二世代のジュノ。トランプの**K、Q、J、10**に相当する。記載されている情報は、複製時に起こる解析不能な法則によって減じられている。全世界に**16個**が存在し、ブラジル、メキシコ、アメリカ、日本、イギリス、フランス、タンザニア、ロシア、インド等が所有する。

第二世代のジュノは『アーツ』、あるいは所有国を取って『ブラジリアン・アーツ』、『ジャパニーズ・アーツ』のように呼ばれる。

各アーツからはナンバースを2個ずつ生み出すことができる。生み出すことのできるナンバースのグレードやスートはアーツのグレードやスートによって決定されており、これを変更することは当時の技術力では不可能であった。

アーツからはティタノマキナを2体生み出すことができる。その能力はエースから生み出されたものには劣るものの、対人兵器としては充分強力である。

タルタロスはフランスから出土したジュノ。
グレードはアーツのJ。
「フレンチ・ジュノ」と呼称されていた。

ナンバース
What is Numbers?

アーツから複製された第三世代のジュノ。トランプの**9〜2**に相当する。

記載されている情報は、複製時に起こる解析不能な法則によって減じられている。全世界に**32個**が存在し、ポルトガル、コロンビア、キューバ、中国、韓国、北朝鮮、イスラエル、アフガニスタン、ミャンマー、イラン、イラク、ベルギー、ギリシャなどが所有する。

第三世代のジュノは『ナンバース』、あるいは所有国を取って『ポルトギース・ナンバー』、『チャイニーズ・ナンバー』のように呼ばれる。全てのナンバースは複製が不可能である(コピーガードが設定されている)。現在この複製禁止コマンドを解除するために研究が進められていたが、成果はまったく出なかった。

ナンバースから生み出せるティタノマキナの数はそれぞれのグレードによって異なる。グレードが高ければ高いほど(最高で9)、より多くのティタノマキナを生み出すことが可能である。ティタノマキナとしての能力はアーツよりも落ちるが、それでも対人兵器としては充分すぎる強さを誇る。

ジュノのグレードによるティタノマキナの強さ

※数字は種類の個数

エース

A グレードK/Q/J/10のジュノを生成可能

アーツとナンバースの生成は不可能
「リセットコマンド」を有する

エースから生み出せるティタノマキナは1体。
機動力、火力、プロテクションシールドともに最高の部類。

アーツ

K グレード9/2のジュノを生成可能
Q グレード8/3のジュノを生成可能
J グレード7/4のジュノを生成可能
10 グレード6/5のジュノを生成可能

アーツから生み出せるティタノマキナは2体。機動力はオリジナルとそんなに変わらないが、ジェネレーターであるジュノ自体の能力がオリジナルよりも劣っているために火器の質が(エースに比べれば)低く、またプロテクションシールドも弱い。

ナンバース

9 8 7 6 5 4 3 2
ジュノ生成能力を持たない

ナンバースからはグレードの数だけティタノマキナを生み出すことが出来る。ジュノ自体の能力の関係で機動力、火力、プロテクションシールドともにエースやアーツには及ばないが、数があるのでうまく運用すれば格上の機体でも倒すことができる。

各国のジュノの保有一覧表

	ブラジル(♦)	アメリカ(♠)	ロシア(♣)	タンザニア(♥)	オーストラリア
A	ブラジル	アメリカ	ロシア	ドイツ	オーストラリア
K	ブラジル	アメリカ	ロシア	タンザニア	—
Q	メキシコ	アメリカ	シベリア連邦管区	ドイツ	—
J	ベネズエラ	日本	ウラル連邦管区	フランス	—
10	パラグアイ	イギリス	インド	サウジアラビア	—
9	ポルトガル	アメリカ	キューバ	ジンバブエ	—
8	メキシコ	中国	北朝鮮	イタリア	—
7	コロンビア	韓国	パキスタン	ベルギー	—
6	ペルー	カナダ	アフガニスタン	サウジ・イラン	—
5	ボリビア	南アフリカ共和国	ミャンマー	サウジ・イラク	—
4	チリ	中国	トルコ	ポーランド	—
3	キューバ	イスラエル	モンゴル	ギリシャ	—
2	アルゼンチン	アメリカ	ベラルーシ	ナイジェリア	—

※ジュネーブ議定書により、1国あたりのジュノ所持数は2個までと定められているがアメリカはこれに反発。受け入れを拒否している。また、ロシアは連邦制であることを理由に各管区にアーツを配布しているが、これは1国に2個までというルールを乱していると各国からの批判が集まっている。

ティタノマキナ

ジュノから生みだされた無人装甲歩行兵器。
圧倒的な戦闘力を持ち、これまでの兵器の歴史を塗り替えてしまう。
しかし、強力すぎるこの力は人類を破滅へと導いた。

最強最悪の兵器

Titano-Machina

ジュノの中の情報をもとに作り出された無人装甲歩行兵器。形状の特徴として、足の数がジュノのグレードやスートによって異なる。四足タイプにはアメリカン・エースから生成されたものが多く、二足タイプは９以下のグレードのものに多い。また、その姿(デザインモチーフ)は各国の文化や考え方によって異なる。

ジュノ自体をジェネレーターとするため(体内に収納)、ジュノのグレードやスートによって、その能力や一度に稼動可能な数が制限される。この制限を解除する方法も探されてはいたが、そもそもがオーバーテクノロジーであり、駆動原理などについて根本的な理解をしている人間がいなかったために成果は出なかった。

巨大な甲虫のような姿が印象的なティタノマキナ。種類によっては、雌雄の身体的特徴を持つ物もある。

ユルルングル

オーストラリアン・エースのジュノの隆状器に搭載された模擬人格。
リセットコマンドを旧人類に提案したのは、このユルルングルである。

ジュノの隆状器

Yurlungur

ユルルングルとは、オーストラリアン・エースの隆状器に付けられた個体名である。隆状器に搭載されている模造人格は知的生命体と円滑に情報を交換する手段でしかないため、本来はきわめて合理的な思考しか持たない。が、人間的な思考を求める研究者たちと接するうち、ユルルングルは非合理的な人間の思考を解するようになり、自身もそれを持つようになった。

この機械(合理)による人間(非合理)の理解が、後にネコヒトやイヌヒトを生み出して人類とよく似た行動をとらせ、実に中途半端な世界再生を行う原因ではあるが、この結果が正しかったかどうかは誰にも分からない。

模擬人格らしく、無表情で感情を表に出さない。
女性のような容姿だが、性別はなく、あくまでジュノが、人間とコミュニケートを図るために必要と判断されためにこの姿をとっているに過ぎない。

タルタロスのジュノは人間とコミュニケートを図る必要がなかったため、ユルルングルのような模擬人格を形成していない。

世界崩壊そして…→P172

掲載された内容はフィクションです。実在する国、団体、人物とは実在するものとは、一切関係ございません。

XIIオウルズ

旧世界においてジュノを研究していた１２人のチーム。
戦争で疲弊しきった世界を憂い、ユルルングルからの提案リセットコマンドの発動を受け入れた。

ジュノの研究者たち

Researchers at the Juno

XII オウルズ（トゥエルブ・オウルズ）[※1]とは、オーストラリア政府によって組織されたジュノの研究チーム名である。
主任１名、副主任２名、各分野の管理官９名の計 12 名を陣頭にした約 50 名のスタッフによって構成され、その出身国はオーストラリア、アメリカ、イギリス、ドイツ等様々であった。

主任、副主任、管理官には生物学、工学、軍事工学、理論物理学等の著名な専門家が任命された。[※2]
また、研究所ではチームの精神的健康維持（ストレス軽減、自信維持等）を目的とした、７頭の犬と３匹の猫の飼育が行われていた。これらペットはチームメンバーによく従い常にその傍へ寄り添うようしつけられていた。

が、事情を知らないユルルングルは、それを人類を愛するゆえの行為と認識（誤認）した。このため、人類滅亡の後に犬と猫は人類の志を継ぐ種として優遇されることになった。

※1 オウルズ……「Owls」ふくろうたちの意
※2 著名人を集めたことがチームの高齢化を招き、リセット機能発動に踏み切らせる一因になったとも考えられる。

No.01	ハリー・ギブスン		
年齢	80歳	役職	主任
性別	男	出身	オーストラリア
専攻	生体工学		

No.02	ロバート・J・カニンガム		
年齢	60歳	役職	副主任
性別	男	出身	アメリカ
専攻	軍事工学		

No.03	シュカ・ラダット		
年齢	81歳	役職	副主任
性別	男	出身	インド
専攻	量子力学		

No.04	アーロン・マンデル		
年齢	62歳	役職	管理官
性別	男	出身	アフリカ
専攻	地質学		

No.05	ヴァネッサ・メシェ		
年齢	62歳	役職	管理官
性別	女	出身	フランス
専攻	生物学		

No.06	カール・F・ユンカース		
年齢	83歳	役職	管理官
性別	男	出身	ドイツ
専攻	考古学		

No.07	ユーリ・クラシコフ		
年齢	74歳	役職	管理官
性別	男	出身	ロシア
専攻	環境論理学		

No.08	セルヒオ・アンドラーデ・シルヴァ・ロペス		
年齢	58歳	役職	管理官
性別	男	出身	ブラジル
専攻	ナノマテリアル工学		

No.09	ムハンマド・アル＝アッサード		
年齢	57歳	役職	管理官
性別	男	出身	サウジアラビア
専攻	エネルギー工学		

No.10	オハラ・カヨコ		
年齢	67歳	役職	管理官
性別	女	出身	日本
専攻	言語学		

No.11	コウ・リンファ		
年齢	54歳	役職	管理官
性別	女	出身	中国
専攻	理論物理学		

No.12	エリザベス・コンコード		
年齢	78歳	役職	管理官
性別	女	出身	イギリス
専攻	認知心理学		

リセット概要

世界を強制的に再構築した「リセット」。
旧人類の歴史は急速に栄華を極めた後、「リセット」への道を辿った。

リセットに至る経緯

Circumstances leading to the reset

オーストラリアで**アボリジナル・トランプという草片が発見される。**
その研究のため、科学者グループが結成される。
科学者グループがエアーズロック近くで**ジュノを発見する。**

オーストラリア政府、研究に介入する。
事実上ジュノ(＝オーストラリアン・エース)を接収してしまう。

豪国立研究機関に運ばれたオーストラリアン・エースの研究によって、ほかに４つのジュノが存在することが分かる

他国の情報機関にジュノの情報を盗まれる。
ブラジル、アメリカ、ロシア、タンザニアで新たなジュノ発見。
このうちタンザニアン・エースはドイツに事実上接収される。

タンザニア以外の五ヶ国を他の国が猛批判。
ジュノは世界の共有財産とされて、アーツやナンバースと呼ばれるジュノの複製が主だった国へ配布される。

ジュノからクリステルの製法が抽出される。
エネルギー革命による第三次産業革命が起こり、まるでＳＦのようなテクノロジーが普及する。

中東の国々が甚大な経済被害を受ける。
中東過激派の大規模テロを皮切りに、アメリカが報復を宣言。
アメリカやＥＵによる多国籍軍が編成される。

中東戦争が始まる。
多国籍軍が戦線にティタノマキナ等を投入。
中東軍は、多国籍軍に降伏したように見せかけて地下にもぐる。

中東軍首脳の指示により、レジスタンス攻撃が開始され、その中でイギリス軍のティタノマキナが中東軍に奪取される。

１年後、所属不明のティタノマキナにより、中東某都市に駐留していたイタリア軍兵士が全滅する。後に所属不明のティタノマキナは中東軍所有のものであることが判明。
多国籍軍(アメリカ)が、各国のティタノマキナを中東に集結させる。

東南アジア、東アジア、南アフリカ、南アメリカ諸国が武力蜂起し、ティタノマキナを戦線に投入する。
これに対抗して今まで中立だった国々が自国用にティタノマキナを投入し、**ティタノマキナ対ティタノマキナの全面戦争が始まる。**

アメリカが事実上、ジュノとティタノマキナを他国から騙し取る。これを受けてロシア、中国、韓国が中東軍に寝返る。
多国籍軍と中東軍、再び戦争を始める。

大戦が始まる。(第三次世界大戦)
オーストラリアン・エースのＡＩ、リセット機能の使用を提案
オーストラリアの科学者たちが**リセットを実行する。**

人類が滅亡。全生物はデータ化(虚数化)される。
ティタノマキナと大地がすべて破壊されて浮上、浮遊大陸になる。
生物が実数化されて急激な進化と淘汰が始まる。
犬と猫の因子(ファクター)がヒトゲノムと結びつき、突出した進化を遂げ、二足歩行生物になる。
進化のスピードがもとに戻る。
犬と猫――イヌヒトとネコヒト、人類とよく似た生活を送りはじめる。

中東戦争 →P170
世界崩壊そして……→P172

ジュノの発見

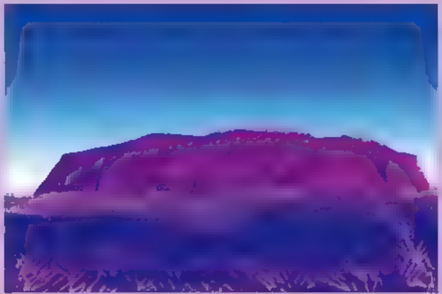
オーストラリアで見つけられた不思議な革片。
それが驚異の存在「ジュノ」を発見するきっかけとなった。

すべては1971年、アメリカの民俗学者トーマス・ヘンドリクスがアボリジニのとある部族の末裔から53枚の革片を譲り受けたことからはじまった。
その革片は角の丸い長方形をしており、表には様々な生き物の絵が系統立てて描かれ、裏には直線や曲線からなる幾何学模様が描かれていた。彼に革片を渡したアボリジニの末裔はそれに描かれた絵を指して、5人の精霊王とその眷属だと説明した。トーマスはこの革片に描かれていた絵の構成がトランプに酷似していることに着目し、これを『アボリジナル・トランプ(アボリジニのトランプ)』と名づけた。
受け取ったその時はアボリジナル・トランプをアボリジニ文化の一形態としか考えていなかったトーマスだったが、ある日彼の息子がそれで遊んでいるのを見て目を剥くことになる。ひっくり返され、パズルのように並べられたアボリジナル・トランプの上には、記号のようなものが浮かび上がっていたのだ。
トーマスは慌てて残ったアボリジナル・トランプを並べた。52枚まではぴたりと組み合わさって、1枚の地図になった。が、たった1枚、地図のどこにも当てはまらないものがあった。それには表にも裏にも絵が描かれており、表には太陽を図案化したと思われる絵、裏には2対の腕と1対の足を持つ人間のような生き物が描かれていた。

52枚の革片の裏に描かれた地図は、ある場所を教えるために描かれたものだとトーマスは推測した。その場所とはエアーズロックから約2キロ離れた平地であった。トーマスは調査チームを結成し、地図に示されていると思われる地点を中心に調査を開始した。調査開始から半年がすぎたころ、中心に定めた地点から数キロ先の地下になにかが埋まっていることが判明した。
トーマスら調査チームは約1年をかけてこの地点を掘り、ついに光り輝く謎の物体を発見した。2対の腕に1対の足、足と腕を支える幹のような胴。それらはすべて白く輝く光ファイバーのような、しかし未知の物質によって成っていた。
トーマスらによって『ジュノ』と名づけられたこの物体は、オーパーツとして注目されてメディアを大いに騒がせた。が、それだけだった。トーマスらと世間の興奮とは裏腹に学会は冷淡な態度を示した。メディアでも次第に捏造説が主流となり、やがて彼らの発見は忘れられていった。
が、トーマスらは研究と解析を続けた。そして、ジュノの中に大量の『情報』が刻まれていること、そしてそれは明らかに人類にとって有用なオーバーテクノロジーであることをつきとめたのである。
そんな彼らに接触してきたものがあった。オーストラリア政府である。豪政府は彼らの研究に介入し、より正確な解析を口実に新たな研究チームを発足させて、トーマスらを『ジュノ』から遠ざけた。そして、さらなる研究を重ねることで『ジュノ』があと4つ存在することを知ったのである。

4つの『ジュノ』の在り処は芋づる式に判明したが、CIAやFSBの工作によってその情報は国外に漏れてしまった。各国は『ジュノ』に隠された新技術を求め、残る『ジュノ』の探索に乗り出した。
ブラジルのイグアスの滝、アメリカ合衆国のロッキー山脈麓、ロシアのバイカル湖、これらに隠されていた『ジュノ』はそれぞれの政府が確保した。残る1個、タンザニアのキリマンジャロ山麓に隠されていた『ジュノ』はタンザニアとドイツとの連携によって発見されたが、結局ドイツが自国内に運び込んで所有権を主張することになった。
面白くないほかの国々はいっせいにこの五ヶ国を非難。スイスのジュネーブで行われた会議の結果、『ジュノ』を人類の共有財産として可能な限り複製、各国へ分配することとし、また『ジュノ』の所持数を1国あたり2個までと限定した。
すでにいくつかの複製『ジュノ』を所持していたアメリカはこれに反発、議定書(後にジュネーブ議定書と呼ばれることになる)の受け入れを拒否したが、各国の批判を受けて可能なかぎり『ジュノ』の提供を行うことを約束した。
こうして後に『エース』と呼ばれる5つの『ジュノ』からは『アーツ』と呼ばれる複製が作られ、エース所持国から主にその同盟国へ提供された。アーツ所持国はさらに『ナンバース』と呼ばれる複製を作って、その他の国へ配った。
しかし、1国だけ、これを行わなかった国があった。オーストラリアである。豪政府はオーストラリアン・エースには複製の方法が一切なかったと釈明したが、各国はこれを虚言として激しい批判を浴びせた。

革片に描かれた幾何学模様は、ジュノを表現したものだ。


革片の裏に描かれた場所は、オーストラリアのエアーズロック付近を示していた。

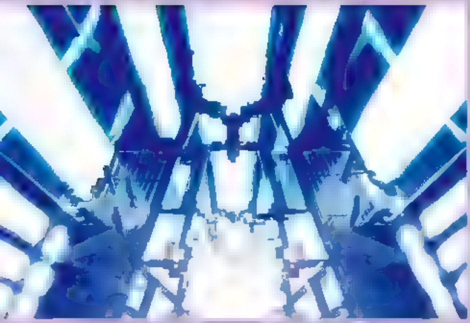
クリステルの発明

夢の新エネルギー「クリステル」の発明に沸く世界。
飛躍的な技術発展により環境さえも操る人類。
希望に満ち溢れた未来が約束されたと誰もが信じた。

ジュノは世界各地で次々と発見された。
これらが持つ規格外の情報により「クリステル」は生まれる。

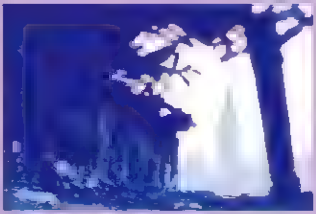
『ジュノ』に書き込まれている情報はその種類、複製元によって5系統に分かれていたが、唯一全ての『ジュノ』に共通して書き込まれている情報があった。『クリステル』の製法である。
それはクリーンな発電と莫大なエネルギーの取得を可能にする、夢のエネルギー資源であった。製作コストも安く、誰でも安全かつ容易に扱え、唯一の欠点といえば少々かさばることくらい。

夢の新エネルギーは全世界に広まり、これによって化石燃料や核燃料は急速に廃れていった。
ジュノから読み取られた情報の交換も活発に行われ、研究の成果は着実に人類を豊かにした。第四のエネルギー革命、第三次産業革命と呼ばれたこの発展により、人類は飛躍的な進歩を遂げ、やがて環境さえも指先で動かせるほどになった。



「クリステル」により爆発的な技術革新は世界の動きを急速に早めた。

クリステルの発明から十数年後、アメリカ・ニューヨークにおいて大規模テロが発生した。特にマンハッタン区の被害は甚大で、ニューヨーク市のシンボルであったクワトロタワーは倒壊、セント・パトリシア大聖堂も壊滅的なダメージを受けた。死者は一万二千人を上回り、全米が悲しみにくれた。そんな中、同国大統領ゲオルグ・ベイカーはパトリオティズム(愛国心)をスローガンに掲げて報復政策を推し進めた。
世論の後押しを受けてベイカー大統領は、2003年、テレビ演説でテロの計画・実行は国際テロ組織指導者『ダリン』によって行われたものであると断定した。



大規模テロによってノマは悲しみに打ちひしがれた。

誰もが信じた平和は戦争という形で裏切られる。

同時に中東諸国がダリンを保護している事実を指摘し、同国らをテロに同調する悪の国家であるとして激しく非難した。
中東諸国はローマ教皇と会談するなどして戦争回避を国際社会に訴えたが、最終的にベイカー大統領は24時間以内にダリンを差し出すよう要求し、これが聞き入れられなかった場合は武力行使も辞さないと最後通牒を行った。これに対して、クリステルの供給によって甚大な経済被害を蒙ったことや、分配されたジュノの数が少なかったことに大きな不満を抱いていた中東諸国は徹底抗戦を主張。要求に応えなかった。
アメリカに同情していた多くの国は同国への協力を宣言。イギリスやイタリアを筆頭とするヨーロッパ諸国、韓国やフィリピンなどのアジア諸国によって多国籍軍が編成された。
一方、フランス、ロシア、中国、ドイツは強硬に反対を表明したが、アメリカはこれを押し切った。
こうして、国連の支持なき戦争が開始されたのである。

※注 フランスやドイツ、ロシアの反対は人道的な立場からのものではなく、あくまで各国の利権によるもの。武器の輸出を対価とするジュノ共同研究プロジェクトを巡って中東諸国と良好な関係にあった 国は 戦争による損害を避けようとしたのである。また、中国は戦争によるアメリカの所有ジュノ増加を防ぐため、また国際社会での地位を向上させるために反戦を訴えた。

中東戦争

ジュノによってもたらされた夢のようなテクノロジーは、悲しいかな、新たな戦争へと投入される兵器へと注がれてしまう。

名前以外まったくの未知数であった『ティタノマキナ』。
あまりにも巨大すぎる姿に戦意を失うものがほとんどだった。

2003年3月19日、開戦が宣言されると同時に多国籍軍は中東主要都市や空軍基地への空爆を開始。圧倒的な火力で制空権をもぎ取ると、翌日には早々に陸上部隊を投入した。陸上部隊は時折足止めを食いつつも進撃を続け、アフガニスタン・ヘラートに到達。多国籍軍苦戦の報を流して市内にいた兵たちを誘い出すと『伝導算譜弾（せんどうさんぷだん）』——通称『クラッカー』を用いて兵たちの体内にあるナノマシンに宿主を攻撃させ、壊滅状態に追い込んだ。さらに多国籍軍は秘密兵器『ティタノマキナ』を投入した。

中東軍は多国籍軍がティタノマキナと呼ばれる新兵器を使うこと自体は事前に察知したが、実際それがどんな兵器であるのかまでは突き止めることができなかった。第一次世界大戦における『タンク（戦車）』のようなものだろうというのが大方の予想であったがゆえに、中東軍の軍備はこれまでの戦争と大差ないものになった。が、彼らの前へ現れたのは、山のような巨体をほこる四足の無人装甲歩行兵器だった。その異様な姿に多くの中東軍兵士は戦意を喪失し、次々に逃亡した。果敢に立ち向かった者もいることにはいたが、その多くがティタノマキナから吐き出される自律兵器の前に散り、巨大な足に踏み潰された。

多国籍軍の新兵器によって死亡したのは兵士だけではなかった。戦闘やテロにはなんの関係もない一般市民も攻撃の巻き添えになってバタバタと死んでいった。中立国の多くは多国籍軍の使用する兵器や行いを非人道的であるとして非難したが、多国籍軍——特にアメリカはこれを意にも介さなかった。

多国籍軍は巨大兵器「ティタノマキナ」を中心とした最新鋭の兵器を投入。
それは、戦争とすら呼べないほどの圧倒的な制圧であった。

多国籍軍は圧倒的な戦力をもって快勝を続け、開戦から2ヵ月後には中東全土を押さえて終戦を宣言した。
——が、これははじまりにすぎなかったのである。
確かにティタノマキナや数々の新兵器によって、兵力の損耗は防ぐことはできたし、最小限の戦費で戦争を終結させることはできた。しかし、中東軍首脳や兵士の多くを地下に潜らせてしまった上、中東軍が所有していたジュノを1つも確保できなかったことは多国籍軍にとって手痛いミスであった。
しかも、無人機械投入によって派遣兵士の数が少なくなっていたことが、占領後の政策に暗い影を落としていた。当初アメリカは、戦争に勝利して現中東政権を瓦解させれば中東国民に快哉をもって迎えられると考えていた。しかし、兵の少なさが災いしてインフラの復旧、治安の向上、食糧の配給等の政策はどれも中途半端になり、結果として中東国民たちはアメリカやその同盟国へ強い反発を抱くようになってしまったのである。
元政権の復活を求める声は日に日に高まり、それに応えるように旧中東軍兵士らによるレジスタンス攻撃がはじまった。
占領政策に従事する兵士、それに協力する民間の軍事会社職員たちは旧中東軍による攻撃と、それを原因とする食料や水等の物資不足に苦しむこととなった。
レジスタンスを攻撃しようにも、肝心のティタノマキナはあくまで面の攻撃に適した兵器であり、レジスタンス壊滅のような点の攻撃が必要とされる局面においてはまったく役に立たなかった。終戦時にはほとんどなかった犠牲者は徐々に増えていき、多国籍軍参加国の中ではうかつに開戦したことに対する批判や不満が噴出しはじめた。
やがて恐れていた事態が起こった。旧中東軍による奇襲によって、グレード10のブリティッシュ・アーツ(グレード10のイギリス保有ジュノ)がティタノマキナごと奪取されてしまったのである。この一件により英国内では首相批判が激化、アニー・ブラリ首相は退陣に追い込まれ、英軍は中東から撤退した。

ジュノ→P162 ティタノマキナ→P164 XII オウルズ→P165
ジュノの種類→P163 ユルルングル→P164 リセット概要→P166

世界崩壊そして…

秩序なき兵器の乱立で世界は破滅へと突き進んでいた。
そんな中オーストラリアのジュノの降状器ユルルングルは
ひとつの選択肢を人類に提示する。

多国籍軍による占領から1年後、サウジアラビアに駐留していたスペイン軍は所属不明のティタノマキナによって壊滅状態に陥る。スペイン軍を襲ったのは、中東各国が所持していた『ジュノ』から生み出された28体のティタノマキナだった。

多国籍軍の中でも中心的立場にあったアメリカは、同盟諸国や中立諸国へティタノマキナとジュノを供出するよう強要。各国はこれに反発し、特に強い不快感を示した韓国は多国籍軍からの離脱を宣言した。また、日本は憲法を理由にジュノの供出を拒否。イギリスの新首相ジェイナス・ゴールデンは中立の立場を宣言すると同時にアメリカの作戦を非難、各国へ供出を拒否するよう呼びかけた。それでも多国籍軍のもとに集まったジュノは11個と中東軍を上回り、これから46体のティタノマキナが確保されて中東全土に配備された。

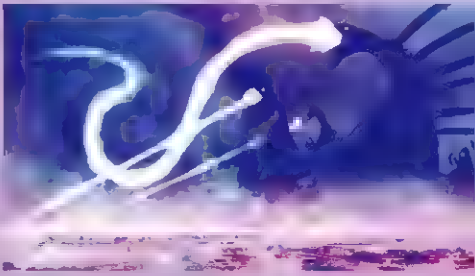
宣戦布告なき戦争はこうして開始された。

開戦から間もなく、北朝鮮やミャンマー、ベトナムなどのアジア諸国においてティタノマキナが出現し、周辺諸国への侵攻を開始した。呼応するように南アフリカ共和国、キューバ、ベネズエラ、コロンビアといった南アフリカや南米に位置する国々がいっせいに武力蜂起、ティタノマキナによる周辺諸国制圧、あるいは多国籍軍本国への攻撃を開始した。

ジュノを供出した国々は浮き足立ち、いっせいにジュノの返還を求めたが、アメリカは中東制圧を理由に応じなかった。ロシアや中国はこのアメリカの態度に激怒、おりよく重なった中東軍からの接触に応じてアメリカとの同盟関係を破棄した。これを受けて韓国は中国に同調、中東軍に寝返った。

これら大国の動きと侵略行為に中小国家は翻弄され、その多くが自衛を余儀なくされた。ティタノマキナは次々に秩序なく生み出され、ジュノやティタノマキナの奪い合いがそこここで発生し、世界は未曾有の大混乱に陥った。

※補足 各地でのティタノマキナ出現は中東軍による多国籍軍の本国(主にアメリカ)包囲網。社会主義国、元社会主義国、アメリカの敵対国へティタノマキナ技術をバラまいて発生させた



乱立するティタノマキナ。
秩序が失い、バランスの崩れた世界は混迷をきたす。

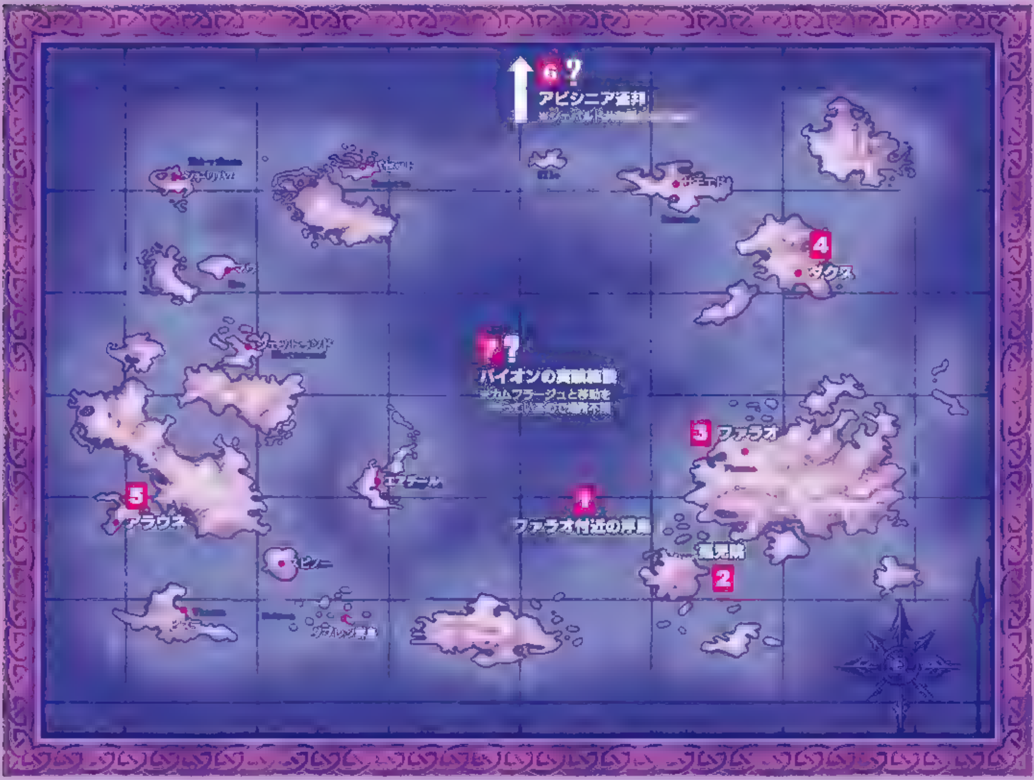
ジュノの発見→P167
クリステルの発明→P168
中東戦争→P170

ティタノマキナの攻撃により、多くの国が焦土と化した。中でも被害が大きかったのは戦争を望まない国、武力放棄した国、戦争をするだけの余裕がない国であった。
実際、憲法を理由にジュノ供出を拒否した日本はアメリカに見捨てられ、韓・北・中の連合軍によって完全に制圧されてしまった。また、クウェートやドミニカ国といった小規模な国々もティタノマキナ保有国に次々に吸収、合併されていった。
身を守る術も逃げる場所もないまま一般市民はバタバタと死に、各国首脳はもはや土地しか残っていない国家にしがみついては結局市民たちの後を追った。死者の数は1ヶ月もしないうちに第二次世界大戦における一般市民の死者数を超え、3ヶ月の後には2億5000万人が計上されてしまった。
やがて、吸収するもののなくなった大国はそれぞれで争いはじめた。
西と南からの攻撃を受けるはめになったアメリカはもはや中東制圧を行う余裕を失い、全てのティタノマキナを本国へ引き上げてしまった。この中に他国から借り受けたティタノマキナが含まれていたために各国は猛抗議をしたが、アメリカはこれを無視。結果として孤立してしまった。
世界は性急に瓦解しはじめていた。

露中韓北による南下政策を受け、オーストラリア国内は大混乱に陥っていた。政府は研究所へこの危機を脱する方法をジュノから引き出すように要請、これを受けて研究者たちは情報の検索を行ったが芳しい成果は得られなかった。
この時、ジュノの監状器(りゅうじょうき)ユルルングルによってある提案がなされた。オーストラリアン・エースの持つリセット機能を発動させようというのである。
『ただしそれによって、あなた方人類は滅びることになるでしょう』
科学者たちはためらった。ユルルングルの提案は自殺と同義であった。しかし、このままティタノマキナによる戦争が続いても、間違いなく人類は滅亡する。しかもあらゆる生命——いや、地球を巻き添えにして。
そして下された決断に、ユルルングルは穏やかに頷いた。
『あなた方の良心を信じましょう。人類という種は滅びます。しかし、あなた方の魂は死なない。あなた方のため、魂の楽園をはるかな高みに作りましょう』
この時点でその真意を知る者は誰もいなかった。
科学者たちは互いに頷きあい、手を取りあい、リセット機能を発動させた。
途端、白い閃光がオーストラリアン・エースから迸った。それに呼応して全世界のエース、アーツ、ナンバースが光り輝いたかと思うと、次の瞬間には人類は消滅していた。人類以外のあらゆる生物は虚数化され、透明な光の粒子のようになって天へ駆け上った。ティタノマキナは天からの光に粉々に打ち砕かれ、同じように砕かれた大地の中に封じられて光を追っていった。大地は完全に失われ、地球は文字通り『水だけの惑星』となった。
ティタノマキナを封印した大地はそのまま天の高みに到達すると、浮島となって天の高みを漂うようになった。そこへ生物の光が降下して実数化した。こうして生き残った生物たちは急速に進化と死滅を繰り返し(超早送りの適応放散が行われ)、やがて猫と犬の因子(ファクター)がヒトゲノムと交わり——ネコヒトとイヌヒトになるとそのスピードを緩めた。ネコヒトとイヌヒトは世界中に散っていき、やがてかつての人類とよく似た文明生活をはじめた。
猫と犬が結果としてヒトになったのは、環境適応能力が高かったことと、もう1つ、ユルルングルが人類のパートナーとして認識していた生物であったために種の優遇を行ったからである

物語の舞台

ソラトロボゲーム本編から８年前の首都ファラオの南に位置する小さな浮島にある孤児院を舞台とした物語。ハイブリッドの一人である少女ロゼは実験施設からの逃亡の果てに謎の男カーマインと出会う。



1 ファラオ付近の浮島

人口は200名ほどの浮島で、小さな町がある。カーマインたちが暮らすパンネの孤児院があるのもこの浮島である。

2 孤児院

パンネ院長が運営していた孤児院。経営状況は芳しくなく、カーマインの出資でなんとか運営しているといった状態であった。そんな経営状態とカーマインの考えもあって、レッドとショコラの独立と同時に、閉鎖することが決まっていた。

孤児院はカーマインたちの家同然であった。

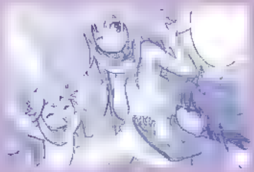
3 ファラオ

シェパルド共和国の首都。高層建築が立ち並ぶ非常に発展した都市で、電車が主な交通手段として利用されている。カーマインの依頼が重複してしまったため、ロゼがスズドリを配送する依頼を代行するために訪れた。あまりに雰囲気の異なる都会の空気にロゼは、圧倒されてしまっていた。

4 タクス

天然のクリステル温泉が沸く温泉街がある。この都市以外にも温泉は点在しており、孤児院のみんなで温泉を楽しむ様子も描写されている。

※詳しくはファンブック「ROSÉ」の漫画「ほっかほかの思い出」を参照。



温泉で楽しそうにはしゃぐ３人。

5 アラウネ

定期船も行き来しない辺境にある島。深い森があり、ここにしか生息しない薬草が採れる。ハンターであるカーマインへお得意先の薬師からの希少植物の採取を依頼されていた。

6 アビシニア連邦

シェパルドの北に位置する呪術が盛んな国。アビシニアの人口は１３万弱で、イヌヒトとネコヒトの割合は３：７程度。

7 バイオンの実験施設

普段は次元的にカムフラージュされており、バイオンやネロ、ブランクなど、特定の者だけしか認識する事が出来ない小島に存在する。

バイオンがティタノマキナ制御に必要なハイブリッドの製作を行っていた実験施設となっている。ちなみに、この島は、かつてカプセルで保管されていたバイオンが発見された島でもある。

登場キャラクター→P176
登場メカ→P180

セブン・チルドレン

バイオンのとある目的のために作られた疑似ハイブリッドの中でも、最もその目標の用途に近付いた、選ばれた7人をこう呼ぶ。

トランスする事でジュノ及びティタノマキナのシステムへダイレクトなアクセスが可能になる能力を備えた人造人間。
運動能力や反射神経なども普通の人間に比べると超人と言えるほど非常に高い。
バイオンたちが製造したハイブリッドは、限定的にその能力を付与された疑似ハイブリッドであり、バイオンのようなオリジナルのハイブリッドと比較すると能力は劣る。
トランス時の特殊能力を使い果たすと、ベースの姿(イヌヒト、ネコヒト)に戻ってしまう。

主人公レッドを敵対視するネロとブランク。彼らは、オリジナル・ハイブリッドのバイオンによって、とある企てのために研究施設で生み出された疑似ハイブリッドたちである。実は、ネロとブランクが生み出されるまでには実験体として犠牲になった多くのイヌヒト・ネコヒトの子供たちが存在する。その中でも疑似ハイブリッドとして最も完成体に近づいた7人の実験体を"セブン・チルドレン"と呼んでいた。
しかし、"セブン・チルドレン"の中でもバイオンの目的に適合しているのはネロとブランクだけだった。バイオンからすると

ネロとブランク以外の子供たちはハイブリッドになりきれなかった"役立たず"の"用なし"である。バイオンに従い、認められることで自分たちの存在意義を見い出そうとする者、"用なし"となった自分たちの行く末が死のみということを悟り、研究施設を逃げ出す者など"セブン・チルドレン"たちの運命は様々だ。いずれにしてもネロとブランク以外は他の脱落した実験体同様に処分される運命にあった。レッドもそんな見捨てられた"セブン・チルドレン"の一人である。レッドとショコラが孤児院にいたころ、それ以前の記憶が失われているのもここに秘密があるのだ。

ゲーム本編に登場
No.2
ネロ
バイオンに従う2体の疑似ハイブリッドの一人。丁寧で優等生っぽく見えるが、自分たち以外の存在を見下している。

ゲーム本編主人公
No.3
レッド
かつてカーマインによって拾われ、孤児院でショコラとともに過ごしていた。危機に瀕した時しかトランスできなかったのは、ハイブリッドとして不完全であったから。

No.4
ロゼ
外伝小説に登場
バイオンの研究施設から命からがら逃げ出した少女。その後、カーマインと出会い助けられる。

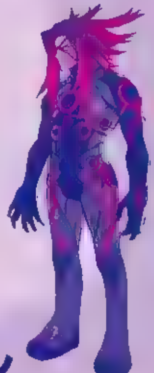
No.5
ルージュ
劣化版のネロとも言うべき存在。バーミリオン同様バイオンに認められることが自分たちの存在する意義のすべて。

SEVEN CHILDREN

レッドがトランス状態になるとハイブリッドに変身するように、"セブン・チルドレン"たちはそれぞれ特殊能力を有しているようだ。彼らのナンバリングはバイオンにより、ハイブリッドとしての完成度・優先度を表す数字として付けられた。

ゲーム本編に登場
No.1
ブランク
バイオンの命令に従いながらも、自由気ままに行動し、わがままで好戦的。ネロ以上に自分たち以外の存在を見下す。

バイオンの恐ろしい研究施設から逃げ出した過去を持つ。レッド、ショコラ、ロゼの恩人。限定的な予知夢を見る能力を持っている。
外伝小説に登場
No.7
カーマイン



外伝小説に登場
No.6
バーミリオン
劣化版ブランクとも言うべき存在。研究施設から逃げ出したロゼをルージュとともに執拗に追い回した。ネロとブランクに対して激しい劣等感を抱いている。

登場キャラクター

主人公ロゼをはじめ、この物語に登場するキャラクターたちの各種設定資料を紹介する。

ロゼ

「セブン・チルドレン」のNo.４で、ネコヒトがベースの女性ハイブリッド。セブン・チルドレンの中でネコヒトがベースなのはロゼただ一人。
ハイブリッドの実験体の中でも最も呪術の能力に優れている。よって、セブン・チルドレンの中で唯一専用のロボを持たない。
ヒトの姿(トランス状態)であることにコンプレックスを抱いているため、他人とコミュニケーションを取りたがらない。ヒトの肌を隠すため、全身を包帯で巻いている。
また、実験によって幼い頃の記憶を失っている。

ネコヒトの姿

ハイブリッドとしての力を極度に消耗すると、ハイブリッドになる前のネコヒトの姿へ一時的に戻る。

驚異的な敏捷性

ネコヒトをベースとしたハイブリッドであるため、元々の身体能力が助長されている。そのため、非常に高い敏捷性を誇る。

ロゼの呪術

呪術はそもそもナノマシンへのコマンドがベースとなっているため、ジュノやティタノマキナのコントロールとの親和性は高い。
ロゼはエルと同じく防御結界系の呪術を得意とし、特別な修行を行わずして、高等な呪術を扱えるようになっている。

強力な呪術のシールドを生み出したり、他人の記憶に干渉できるなど幅広い力を扱うことができる。

アビシニア語

アビシニアの言語とシェパルドの言語は似ているようで大きく異なる。アビシニアはネコヒトが多いため、彼らが発音しやすい言葉なのかもしれない。

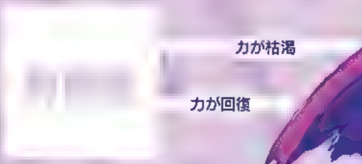
アビシニアへの旅

露天風呂の看板に書かれていたアビシニア語ロゼが読むことができたことから、ロゼの出生に関係があるのではないかと考えたカーマインは、ロゼの過去を求めて旅立つ。その際、カーマインのつけ鼻がもげるほどの冒険に巻き込まれてしまうのだが、それはまた別の物語である。

アビシニア連邦を訪れるカーマインとロゼ。
ロゼ自身の失われた過去を求めて８年の月日が流れた。

カーマイン

「セブン・チルドレン」のNo.7。
イヌヒトがベースの男性ハイブリッド。
常にヒト(トランス)状態なので、「つけ鼻」と「帽子」、「マント」でカムフラージュしている。乗機は「マインゴーシュ」という名の黒いロボ。
レッド達がいた孤児院のスポンサーであり、そのためにハンターをしている。一見いいかげんな大人に見えるが、思いやりがあり、責任感も強い。レッドとショコラの師匠のような存在で、レッドの性格形成に大きく影響を及ぼした。



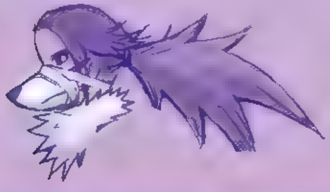
イヌヒトの姿

ロゼと同様、ハイブリッドとしての力を極度に消耗すると、ハイブリッドになる前のイヌヒトの姿へ一時的に戻るが、あまりイヌヒトの姿を見せたことはない。

つけ鼻でカムフラージュ

帽子やマント、そしてつけ鼻でハイブリッドの姿をカムフラージュしている。つけ鼻をつけたあとに包帯を巻いて古傷を隠しているように見せていた。けっこう乱暴な変装方法なのだが、周囲の者には一切バレていないのは、さすがカーマインと言うべきだろうか。

耳部分は大きな帽子を深くかぶって隠している。



特殊能力"予知夢"

カーマインは、ハイブリッドとしての特殊能力として、限定的な「予知夢」を見る事ができる。この能力は、眠っている間に脳をフル活用。無意識に状況を分析し、超計算を行い、未来の状況を想定するものである。カーマインは、自分のこの能力に絶対の自信を持つ。この能力名の別名を「ラプラスの悪魔」と呼ぶ。

二刀流での戦闘スタイル

広範囲な状況判断が得意なカーマインは、二つの刀を操る事でその能力を余すことなく発揮できる。
その極意は集中して敵を「見る」のではなく、全体的に眺めるように「観る」ことらしい。

実験施設からの脱走者

セブン・チルドレンの中では最も早く処分が決定しており、それ以前に処分が確定していた「クリムゾン(クイニィ)」とともに脱走に成功している。

脱走した後は、互いに変装をして身を隠した。

レッド

廃棄処分されそうになったが、メルヴェーユの手引きで、ダハーカと共に脱走。逃走中に追ったダメージと、メルヴェーユによる記憶操作により記憶の大部分を失い、意識がほぼ無い状態でカーマインやショコラのいる孤児院で保護される。
その後は孤児院で共に暮らすショコラやカーマイン、院長先生の影響で明るさを取り戻していく。

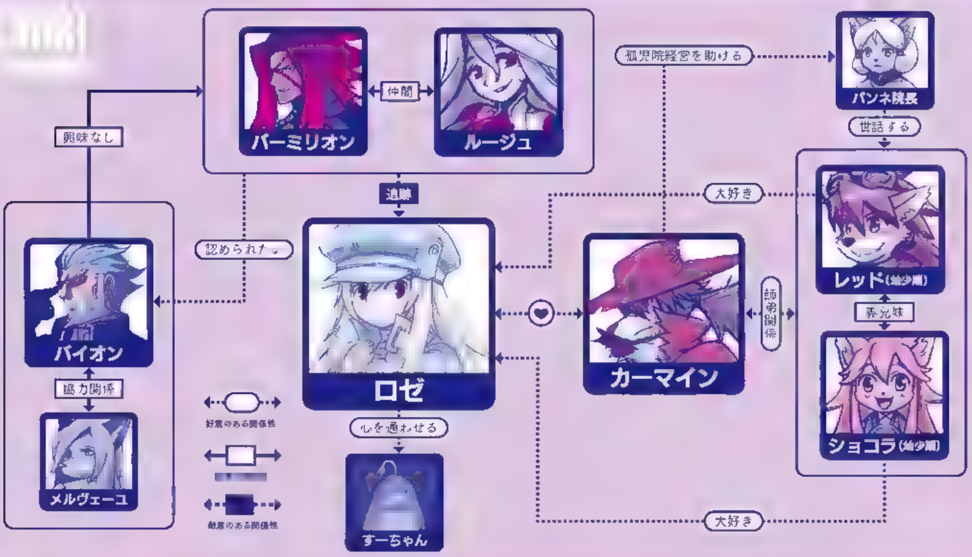
危機的状況で感情が高ぶると変身

トランスレッド（幼少期）

メルヴェーユによる記憶操作で、自らの意志ではトランスする事が出来なくなっている。ロゼの追手として独断で動いていたバーミリオンとルージュの襲撃を受け、危機的状況に陥った時、封じられていたトランス能力が解放され、自らをコントロール出来ない暴走状態でトランス（トランス・アップ）してしまう。

ショコラ

孤児院で暮らすレッドの義妹。
ショコラの母であるクロワは、両親に反対され、強引に別れさせられた恋人のカカオを探すため、産まれたばかりのショコラを連れて家出した。
路銀が尽きたクロワは、パンネ院長が営む孤児院に住み込みで働くことになる。その後、元々病弱だったクロワはその孤児院で重い病気にかかり、他界。そのままショコラはその孤児院に引き取られることとなった。



ルージュ

イヌヒトベースの女性ハイブリッド。
同じハイブリッドである「ネロ」のバックアップ要員であり、劣化版的な存在。
「ネロ」、「ブランク」に対し、激しい劣等感を抱いており、様々な手段を用いてパイオンに自分たちの存在を認めてもらおうと奮闘する。
しかし、パイオンにとっては優先順位は絶対であるため、悲しいがこの二人の行動に意味などない。大人びた色気を持っているが、性格は、非常に感情的。
乗機はカーリャ(KALIYA-AZI05)。

バーミリオン

イヌヒトベースの男性ハイブリッド。
ルージュと同様に「ブランク」のバックアップ要員であり、劣化版的な存在。
「ネロ」、「ブランク」に対する激しい劣等感を抱いており、様々な手段を用いてパイオンに自分たちの存在を認めてもらおうと奮闘する。
しかし、パイオンにとっては優先順位は絶対であるため、悲しいがこの二人の行動に意味などない。
凶暴な性格で、マッシブな体をしている。
乗機はタクシャカ(TAKSAKA-AZI06)。

パイオン

旧人類の最終戦争末期に作られた、オリジナル・ハイブリッドの一人。
「タルタロス」のコントロールオペレーターとしての能力を持つ。タルタロスの生み出したティタノマキナ、「レムレス」と「ラーレス」のコントロールオペレーターである「ネロ(オリジナル)」と「ブランク(オリジナル)」の代役を作るため、多くの実験体をメルヴェーユと共に製作した。

メルヴェーユ・ミリオン

シェパルドでも指折りの天才技術者。特に機械工学の分野では他の追随を許さないほど。パイオンにその才能を認められ、パイオンからジュノの技術の片鱗を授かり、卓越した理解力と実行力でそれを吸収していった。
知識欲を満たすため、機械のように生命を扱った事を後悔し、パイオンが廃棄処分になった実験体への興味が一切ない事を利用して、その逃亡を見逃してきた。

登場メカ

登場するメカは、ゲーム本編に登場するメカとも関わりが深い。
ここではそれらの各種設定資料を紹介する。

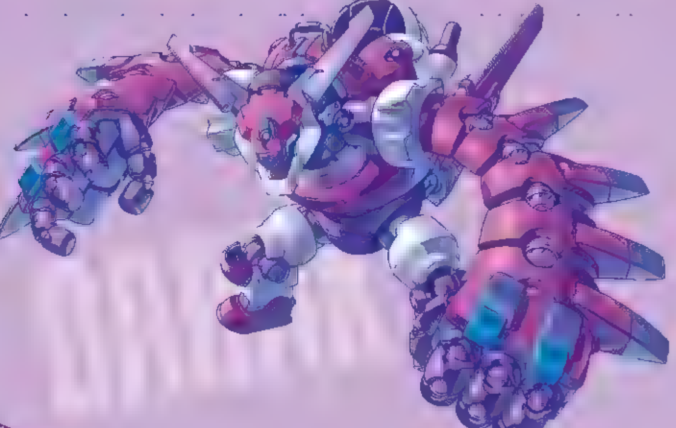
マインゴーシュ

正式名称は「ZAHAK-AZI07」。
カーマイン用に製作されたロボ。器用な拳がついた両腕が装備され、汎用的な活動が可能。ダハーカのプロトタイプでもある。脱走後は外装や武装をカーマインがアレンジし、右手用の刀、左手用の短剣が装備されている。現在は右の光翼が故障のため出力されないままになっている。

ダハーカと同じく、器用な操作が可能な手を持つ。
剣の他にも様々な機器を扱うことができる。

ダハーカ

正式名称は「DAHAK-AZI03」。
レッド専用に作られたロボ。マインゴーシュ（ザハーク）と同様に器用な拳のついた腕を持つ、汎用性に優れた機体。当時のレッドの体格を考慮し、本来の設計よりもやや小さめに製作された。パーツ交換による性能の調整も柔軟に対応可能な「変化して進化する」機体。



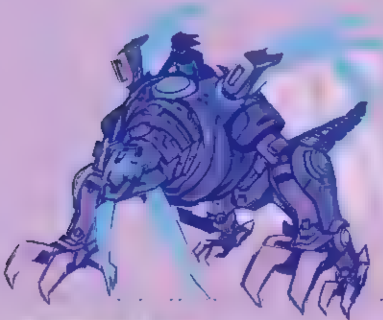
アスモデウス

乗員3～4名の少人数での運用を想定した、小型飛行艇。
推進プロペラの向きを左右独立して変える事が可能な回転可動翼を持ち、他の飛行艇とは一線を画したローリング性能を持つ。十分な居住空間があり、ハンターが生活しながら移動するには最適な環境となっている。カーマインはこの飛行艇を、自分たちを襲ってきた赤い空賊団から、クイニィ（クリムゾン）の能力を使って「快く」譲ってもらった。（衣服もろとも）。当時は武装もされていたが、ハンターとしては不必要な玩具と判断し、全て取り外され、そのスペースを居住施設に改装した。同社が製造した同系統の機体で、後部に水平尾翼の付いたタイプも存在し、そちらはコントロールがさらに複雑ではあるが、ピッチコントロールが優れた機体となっている。かつてクーバースがまだ3人だった頃に使用していた「ベルゼビュート」がそれであった。

カーリャ

正式名称は「KALIYA-AZI05」。
ルージュ用に製作されたロボで、ザイリタの試作ロボでもある。武装は四肢の爪と、牙のほか、口から高エネルギー弾を発射する事ができる。タクシャカと共に飛行能力があり、ナノメタルによる融合形態である「グランギーヴル」になる事ができる。

ザイリタ



スルワラ

タクシャカ

正式名称は「TAKSAKA-AZI06」。
バーミリオン用に製作されたロボで、スルワラの試作ロボでもある。武装は四肢の爪と、牙のほか、口から高エネルギー弾を発射する事ができる。カーリャと同じく飛行能力があり、ナノメタルによる融合形態である「グランギーヴル」になる事ができる。

グランギーヴル

カーリャとタクシャカの二機がナノメタルによって融合した形態。
合体形態のため、形式番号などは存在しない。頭部から生えている4本の触手での直接攻撃や敵を絡め取る胸部の爪などの攻撃をはじめ、胸部中央から射出されるレーザーを装備している。
試作ロボでの融合のため、能力的にもカサンドラクロスの劣化版と言わざるを得ない。

カサンドラクロス

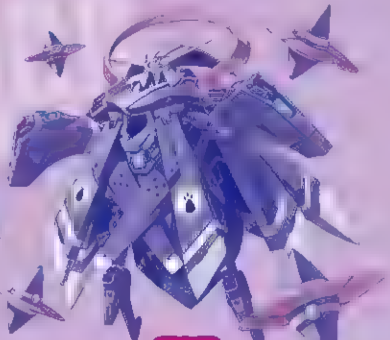
???-AZI04

セブン・チルドレンNo.4であるロゼには、ロボが開発されていないため、AZI04に該当するものは存在しない。
構想段階では、ロゼの呪術を増幅させるための杖、もしくはアクセサリーのような装備品を持った、"乗る"というよりは"着る"状態に近いイメージであった。
しかし、メルヴェーユが呪術方面に関しては専門外であったことと、ロボの小型化が技術的に困難だったため、完成には至らなかった。
ちなみに、研究の成果の一部は、ロゼと同じネコヒトであるオペラの愛機ティアマトなどに活かされている。

トランス・アップ

パーツをまるで"着る"ように装着するレッドのトランス・アップ。このような方向性もあったのだろうか?

ロゼの呪術を活かす方向で考えられたAZI04。ティアマトは、AZI04の可能性のひとつの形なのかもしれない。



ティアマト

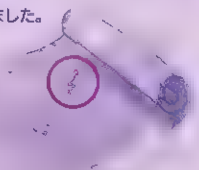
物語の舞台

ソラトロボにゲスト出演している「まもるくん」。
「まもるくん」の舞台である「ニポン国」の世界観資料をここで紹介していく。

この構想は「リトルテイルブロンクス」と称するサイバーコネクトツーが生み出した壮大な世界観の中に、複数の企画の世界を内包するという考え方です。よって「まもるくん」の舞台「ニポン国」と「テイルコンチェルト」の舞台「プレーリー王国」、「Solatorobo それからCODA へ」の舞台「シェパルド共和国」の３つの世界は「リトルテイルブロンクス」という世界の一部として存在します。3 つの世界は、空間的にも時間的にも繋がった世界であり、細かい世界設定も類似しています。

※「まもるくん」の中に直接他2種類の世界及びキャラクター等が登場する事はありません。

幾つもの空を超えた向こう。世界の東の果てに有るという「ニポン国」。
大きく４つの浮遊大陸群に分かれた合計 47 の小島からなるこの「ニポン国」はこの世界の辺境にあり、国の周辺の気象環境が厳しいため、他の国との交流があまりありません。
しかし、航空技術の発展により「大航海時代」が到来し、最近では遠い外国からの船もよく来るようになりました。



ニポン国の首都はカントー諸島のトーキオ島。首都機能や多くの商業施設が集中しているため、それほど広くない島にも関わらず多くの人がひしめく。
夜はトーキオの周辺にある、チィバ島やシータマ群島に人々が帰っていくため、夜のトーキオ島は少し高度が高くなるとも言われている（という噂があるほど）。

まもるくんとは？

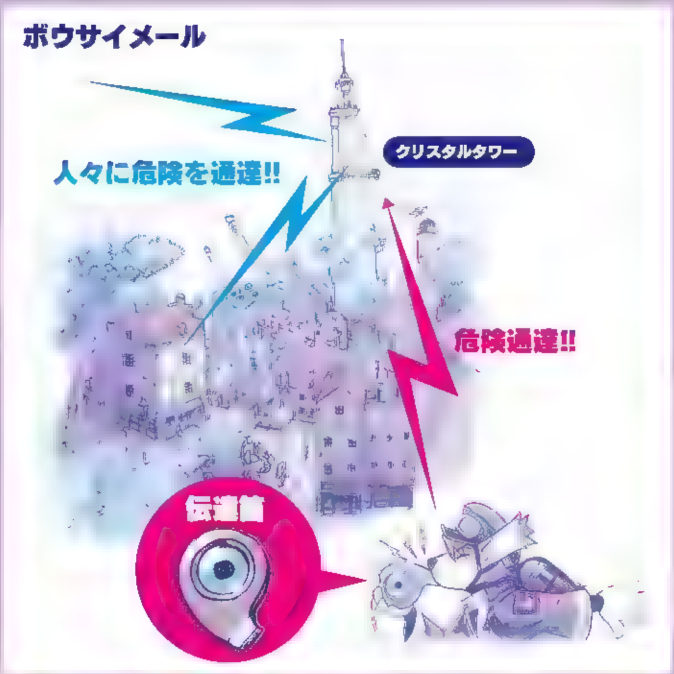
福岡県の「防犯・防災・安全」のイメ…
クター「まもるくん」はサイ…
制作され、誕生しました。
ゲーム制作会社だからこそ発揮できる能力を最大限に生かし、「防災メール・まもるくん」という新しい事業を少しでも応援したいと考え、キャラクター・世界観デザインを行いました。
「まもるくん」の持つどこか「懐かしく…
親しみやすい世界観で多くの方に防災について考えていただくきっかけになればという…

フコーカ島

Fukoka Island

「フコーカ」島にまもるくん達は住んでいます。
「フコーカ」は大きな港があり、「ニポン国」の玄関口的役割を担っています。

この世界の人々は、「龍」の力によって幾度となく起きる災害と戦いながら生きている。「フコーカ島」に住む人々は、そうした災害に素早く対応するため、神秘的な力を持つ「クリスタル」を利用し、都市の中央に「クリスタルタワー」を建設。「伝達笛」で人々に危険を知らせる事が出来る「ボウサイメール」というコミュニケーションシステムを造り上げました。



この国独特の災害に「台風」という物があり、夏から秋にかけて雲海から飛ぶプラズマにより大きな被害を及ぼす事がある。
浮島世界という都合上、我々の知る台風とは違い、横風よりも上昇気流が強い風というイメージになる。
また、「龍」という存在が度々起こす災害は建物の倒壊や、大きい時には島の崩壊につながる被害を出すため、常に住民は災害に対して警戒する意識が高い。
「フコーカ島」では「ボウサイメール」という災害時の緊急連絡システムが実験的に稼働しているのも、「大災厄」と言われる大災害で連絡、情報伝達の遅れが被害の増大を招いた事を教訓としている。

「フコーカ島」の街に建つ「クリスタルタワー」や主人公の持つ「伝達笛」に使用されている「クリスタル」は、「浮島」から出土する貴重な鉱物資源です。
この「クリスタル」は何種類もあり、種類によって様々な特性を持っていますが、なぜその様な特性を持つのか、そもそも「クリスタル」は何なのかは誰も知りません。

「龍」と呼ばれる精霊の様な特別な生き物がいます。彼らはなぜか特殊な能力を使えますが、「クリスタル」と同じ様に彼らの正体を知るものは彼ら自身を含め誰もいません。

ニポン国では、幾度となく発生する「災害」と「犯罪」を防ぐため、様々な対策活動が行われている。

国際レスキューレンジャー

「大災厄」と呼ばれた自然災害で各国のレスキューが自主的にかけつけ、多くの命が救われた。
だが当時、連絡手段や情報伝達、機材の連携に関するインフラが整っている訳ではなく、結果的に各自がそれぞれの判断で行動する事に終始した。
その教訓を得て、各国のレスキューが有事の際により多くの人々の命を救うべく協力体制を強化するため結成されたのが「国際レスキューレンジャー」である。

レスキューレンジャー

「国際レスキューレンジャー」に所属する隊員を通常レスキューレンジャーと呼称する。
多くの隊員がそれぞれの本国でも消防、レスキュー隊員を本職として従事している。
国際的に重大な災害が起きた時、召集がかかり、レスキューレンジャーとして活動する。

消防団

災害への意識が高いニポン国では、各地域、地区の自治体が自立して、防災に取り組んでいる。いざ災害が起きた時も災害に対応できるように常に訓練を行い、公の消防隊と連携して活動する。

こども消防団

災害に対する意識を子供の時から高めるため、消防団と連携して活動する組織として運用されている。

登場キャラクター

主人公のまもるくんをはじめ、この物語に登場するキャラクターたちの各種設定資料を紹介する。

まもるくん

父に憧れ、将来は消防士になりたいと思っているケン族の少年です。こども消防団に所属し、いつも 消防団の制服を着ています。元気一杯で、正義感が強く、困っている人を見ると助けずにはいられない優しい性格ですが、たまに元気があまってドジな失敗を引き起こすことも。勉強はあまり出来ないけど、運動神経は抜群。妹(まといちゃん)のおもりを表面的にはめんどくさがっていますが、本当は妹思いな男の子です。

	10歳
	ケン族
	小学４年生 / こども消防団
	正義感が強く元気でやさしい
	第六感(災害を察知する)

まもるくんのアイテム

1

この笛を吹くと、都市の中心にそびえる「クリスタルタワー」を通して街の全ての人の頭の中に、直接色々な情報(ボウサイメール)を伝達する事ができます。

2 自転車

消防団のパトロール用の自転車です。まもるくんは移動の際にはこの自転車を使います。

3

携帯用の消化ポンプを持っており、火事や不審者の撃退等に使用します。

まといちゃん

まもるくんの後をいつでもどこでもついていく仲の良い妹です。心の優しい女の子なのですが好奇心からトラブルを巻き起こしてしまうちょっとお転婆な一面も。本人を含めて誰も気付いていませんが、「まとい」を使って「龍」を鎮める力を秘めています。

	6歳
	ケン族
	小学１年生 / こども消防団
	好奇心旺盛で無鉄砲しかも怒りっぽい
	「まとい」で「龍」を鎮める

まといちゃんのアイテム

まといちゃんの持つアイテム「まとい」は まといちゃんが使用することで「龍」を鎮める力を発揮します。ただし、その力には本人を含めて誰も気付いていません。

鎮める力

封印

金ノ印

悪さをする「地の龍」をある島に封印していた、神秘的な力を持つアイテム。現在はニャンジャに盗まれてしまっています。

おかあさん

家事全般を完璧にこなす、まもるくんたちのお母さん。天然ボケ系、おっとり型でマイペースな性格。いつもまといちゃんに突っ込まれていますが、実はしっかり者で、何が起きても慌てず行動できる女性です。救急隊にいた経験があり、応急手当の腕は抜群です。

30歳
ケン族
主婦(元救命救急士)
おっとり型でマイペース
応急手当 / 料理

おとうさん

まもるくんたちのお父さんです。
「フコーカ島の都」にある「レスキューレンジャー」に所属し、全国を飛び回っています。ジャンプする時は必ず「トウッ」と言ってしまうような元気な人ですが、見かけによらず心配性な一面も。
いつも仕事でいませんが、まもるくんたちに危険が迫った時には、色んなところから神出鬼没に登場してピンチを救ってくれる頼りになるお父さんです。

35歳
ケン族
レスキューレンジャー隊 隊長
豪快だが意外に心配症
神出鬼没(色々な所から出現)

おじいさん

まもるくんたちのおじいさん(おかあさんのおとうさん)です。
「伝説のレスキュー」と呼ばれている英雄的存在。世界を飛び回り、人々を救ってきましたが、「大災厄」と呼ばれる震災以来行方不明になっています。
しかし、色々な所で目撃されたという情報があり、実は単身「大災厄」の謎を追っているとの噂も…。

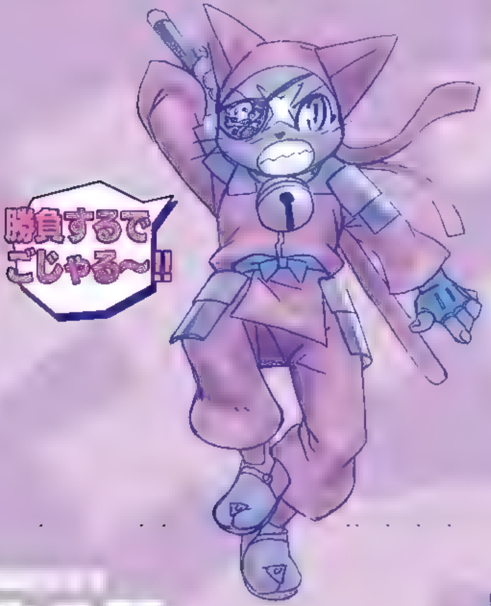
60歳
ケン族
国際レスキュー隊 隊長
寡黙で厳しい
第六感(災害を察知する)

物語の舞台→P182
世界観設定→P188

ニャンジャ

あちこちで騒ぎを起こす盗賊団の首領。まもるくんのライバル的存在です。忍者の様に忍術を使ってドロンと現れたり、身軽に跳ね回る運動神経を持っているが、ドジでいつも失敗ばかりしてしまうどこか憎めない女の子です。思いつきですぐ行動する飽きっぽい性格、間違った知識や日本語をよく使い、「モンジャ」に度々突っ込まれています。ある日「金ノ印」を盗み、「地の龍」の封印を解いてしまいます。

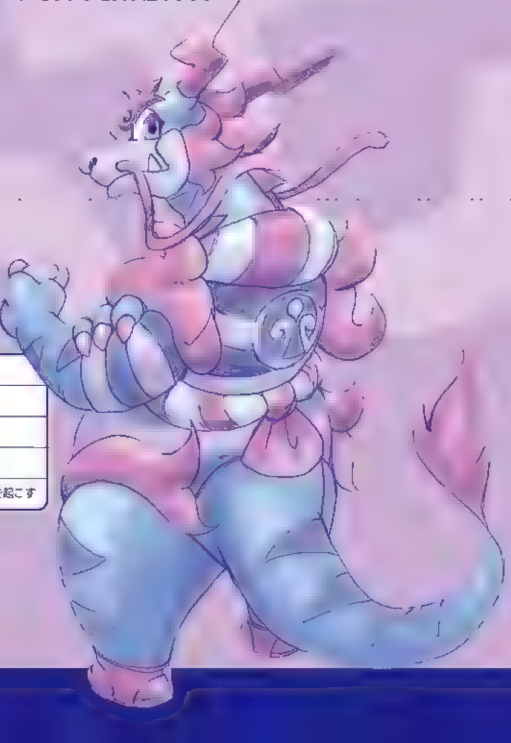
10歳
ビョウ族
ニャンジャ盗賊団　首領
気まぐれでいたずら好き / 素直じゃない
忍術



モンジャ

ニャンジャの忠実な部下です。身体能力に優れ、なんでも斬ってしまう程の剣の達人。なかなか頭も切れるしっかり者で専らニャンジャの突っ込み役です。いつもニャンジャのそばにいて、彼女がおかしな事を言うと小さい声でボソリと突っ込みます。

9歳
ビョウ族
ニャンジャ盗賊団　部下
真面目でしっかり者 / 縁の下の力持ち
剣術(居合い斬り)



地の龍

いたずら好きで度々悪さを働くため、ある島に封印されてしまいました。ところがニャンジャが「金ノ印」を奪った事によって封印が解けてしまい、ついに復活。「金ノ印」を持っている者にはは逆らえないので、ニャンジャの命令に従っています。自由に大きくなったり小さくなったりする能力や天災を起こす能力を持っていますが、大した事はできません。

?歳
龍
?
めんどくさがり
体の大きさを変えられる / 天災を起こす

たまお

	10歳
	ビョウ族
	小学４年生
	ボーっとすることが多く押しに弱い
	妙に運が良い

わびすけ

年齢	６歳
	ケン族
	小学１年生
	気が弱く泣き虫
特技	記憶力が良い

ケンタ

	10歳
	ケン族
	小学４年生
	好奇心旺盛で怖いもの知らず
	身体を動かすことは大体得意

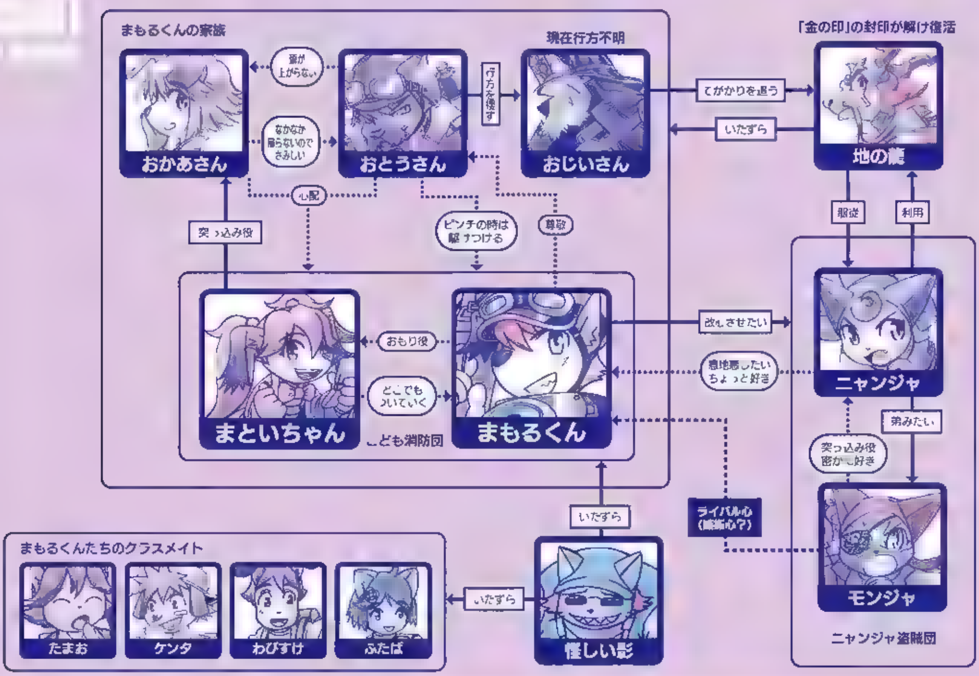
ふたば

年齢	６歳
	ビョウ族
	小学１年生
	真面目でおっとり／怒らせると意外と怖い
	勉強

怪しい影

まもるくんやまといちゃんたちを
狙う怪しい集団です。

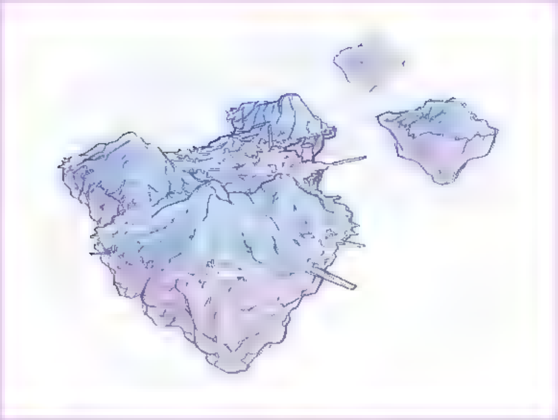
年齢	？
	ビョウ族
	カメラマン（自称）
	あやしい
	逃げ足が速い



物語の舞台 →P182
登場キャラクター→P184

世界観設定

まもるくんたちが暮らす世界の各種設定資料を紹介する。
種族や文化など、シェパルド共和国とは差異が見られる。



世界

この世界にも、無数の「浮島」と呼ばれる浮遊大陸が存在している。「浮島」は大小さまざまで、世界に広く散らばっており、まだ世界の全容は知られていない。
この「浮島」という恵まれた大地は希少な物で、そこに住む人々は自然を大切にし、街にも木や草が溢れ、自然と共存している。

気候 他の国で見られるような気候の固定化が起きておらず、気流の変化が大きい地域に存在しているため、季節の変化に伴う気候の変化が大きい。

山 非常に緑が豊か。他国に比べると貴重な「硫黄」が採れる異臭の漂う山も多い。(かつて火山だった山)

川/湖 全体的に山が多く、島自体があまり大きくないため、細い河川が多く、大河と呼べるものは少ない。よって、大きな湖の存在も数が限られている。

種族

この世界には、ケン族(イヌ)、ビョウ族(ネコ)の2つの種族が共に生きています。

ケン族 イヌヒトとも呼ばれる。この地方にしか存在しない種族(タヌキ系)もいる。

ビョウ族 ネコヒトとも呼ばれる。この地方にしか存在しない種族(三毛系)もいる。

文化

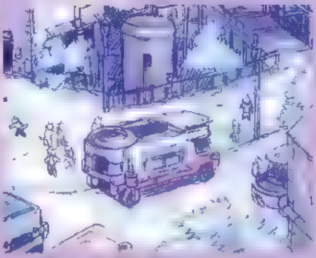
ニポン国は、工業技術が発展しており、クリスタルを使用しない蒸気機関が多数利用されている。
また、ニポン国で制作された玩具・ゲーム・マンガ・TVアニメなどのサブカルチャーが、他国でも高い人気を持っている。アキバ島はサブカルチャーの聖地として一部マニアから崇められている。国民的全体が娯楽を大切にする意識を持っているため、発達したといえる。

蒸気機関

この世界では主に蒸気機関を利用した工業が発達し、豊かに生活をしています。(電気も通信等に使用。) 技術レベルの目安としては現実世界で1940年代にある様なものは大体あります。
更に空を長い間航行する飛空艇を作る技術が大きく発展しています。
ニポン国ではクリステルの産出がやや少ないため、小型の機械に関してはほぼクリステルドライブが使われ、大出力が必要なものには蒸気機関が多く使用されている傾向があります。

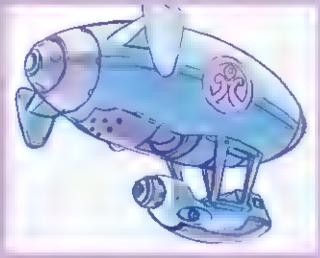
自動車

自動車産業が発達しており、輸出品としてもニポン国を代表する優秀な商品となっている。
自動車メーカーの何社かは、近年他国で作られているロボの研究が進められており、市場に出回るのも時間の問題である。



飛行艇

ニポン国は大きな島が少なく、国全体が群島で成り立っているため個人用の飛行艇も普及している。
細かい島が多いため、長距離を飛行する際は北か南の島が少ない空域まで出るのがセオリーとなっている。



LN

ロストナンバーズ

CAUTION!

LN No.1 超初期に制作された企画書!? すべてはここから始まった!!

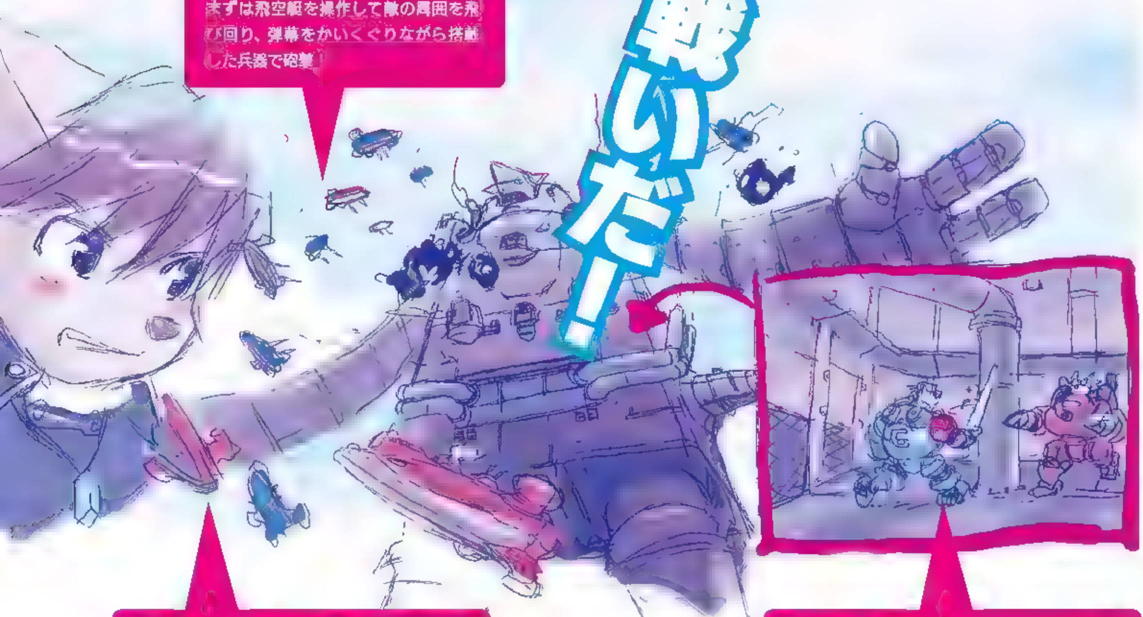
ここに紹介する二つの企画は、「ソラトロボ」の開発が始まる前に制作された超初期企画書！「テイルコンチェルト」を強く意識した世界観と、破天荒な遊び要素が力強く表現されている。この企画書自体が採用されることはなかったが、「ソラトロボ」開発の原点は間違いなくこの企画書の存在だった!!

超巨大な敵！ これは蟻と象との戦いだ！

企画A 巨大な敵との壮絶バトル!!

舞台はテイルコンチェルト同じ、大空と浮島の世界。飛空艇に乗って旅をし、"巨大兵器"、"謎の巨大モンスター"、"敵国の巨大飛空艇"、"浮島要塞"等を撃破し、報酬を得て、色々な乗り物を買ったりカスタマイズできる!!

飛空艇で砲撃！
まずは飛空艇を操作して敵の周囲を飛び回り、弾幕をかいくぐりながら搭載した兵器で砲撃！



蟻の様に群がれ！
[illegible]ームが進むと、仲間の船やロボ[illegible]一緒に敵を攻撃できる！（それぞれ[illegible]大雑把な指示の元に自動で動く）

内側から攻めろ！
[illegible]空艇に搭載されたロボ[illegible]内部に侵入して弱点を破壊

CAUTION!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

企画B

翔ぶ！飛ぶ！跳ぶ！

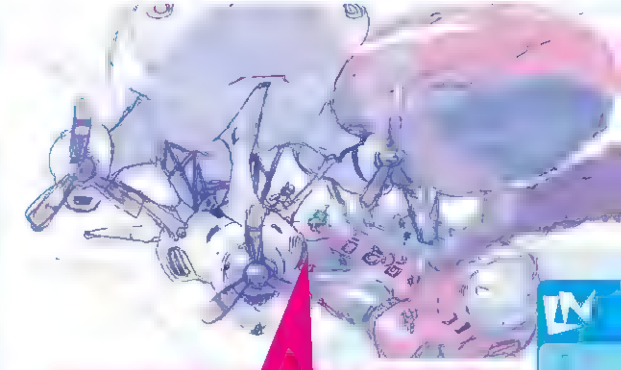
誰でも簡単に大空を自由に駆け巡れる爽快感。
"空魚"と"大航海時代"をキーワードに、大空を海の様なイメージで演出。

航空技術の発展により、天空の世界に大航海時代が到来した。
人々は夢を求めて船出したが、外海には世界の果て、"黒い海"からやってくる謎の怪物"空魚"の脅威が待ち構えていた…。
辺境の貿易航路の警備の任務に就いていた主人公ワッフル。
彼が助けた謎の少女は、彼を巨大兵器"空蝶"をめぐる大事件へと巻き込んでいく…

ワッフルが大航海時代を行く！

翔

仲間と共にベースシップ(機甲と同じく巨大な飛行艇)に乗って広大な空を自由に探索し、空魚や浮島を発見しながら旅をする。
ベースシップはお金を貯めることによって、より高性能で大きな機体に買い換える事ができる。
また、パーツを買う事で空魚を釣りその腹の中に乗り込んだり、海賊船にアンカーを打ち込み、乗り込む等、色々な事ができるようになる。



飛

ロボの翼をカスタマイズする事によって、グライダーの様に空を舞ったり、ヘリコプターの様に滞空したりして空を探索したり、遭遇した空賊や空魚との空中戦をする事もできる。

跳

浮島、空魚の腹の中、空賊船の中等のステージでは空賊に捕まったり空魚の腹にとらわれたりしている遭難者を救助したり空賊を逮捕する。
また、浮島や空魚のお腹の中には財宝が眠っていたりする事もある。ロボの翼をカスタマイズする事によって壁に貼り付いたりターゲットを[illegible]
できる。

LN No.2 あれ？レッド雰囲気変わった？幻の海外版レッド大集合!?

ここに掲載されたのは、開発中に社内で行われたイラストコンペ作品！
その内容は、なんと"海外展開の際のキャラクターデザインの方向性案"！
実に様々なレッドが大集合し検討されたが、実際に使用されることはなかった。
ここでしか見られない幻のレッドイラストを一挙公開!!

アメコミ調のものからトゥーン調のデザインまで、多彩なテイストで描かれたレッドが誕生した。テイストの違いはあるものの、レッドらしさの記号はしっかり押さえられている。

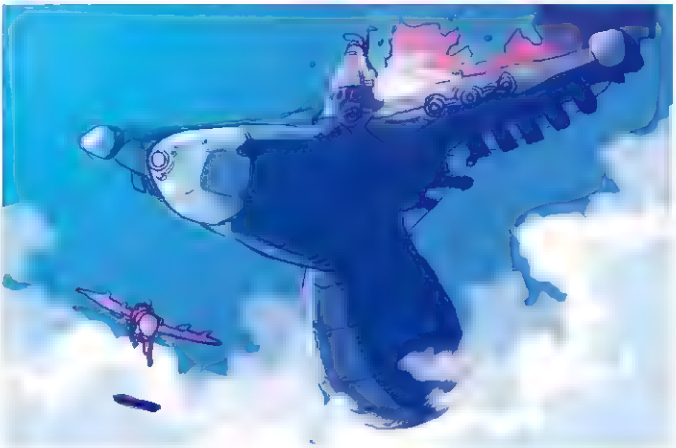
デフォルメを意識した作品も非常に多くみられる。
ちなみに、ソラトロボファンブックシリーズの表紙に使用されているイラストテイストは、下図のこのイラストから展開していくこととなった。

LN No.3 開発初期段階のストーリープロット！その名も「シノプシス」!?

ソラトロボらしい世界観が構築され始めたプロトタイプ5時期に制作された幻のシナリオプロット！本誌P114に登場するレッドやナタリアといったキャラクターたちが謎の少年「エル」を中心に壮大な闘いを繰り広げる!!

プロローグ

北へ向かう貨物船
ギルドからの依頼を受け
船を襲うバウンティーハンター『レッド』
まるで兵士のような乗組員――
空っぽの貨物室――
奇妙な船の中でレッドは一人の少年を拾う
孤独を好むレッドにとって、邪魔者でしかない少年
しかし、ギルドの命令でレッドは少年を預かることに
奇妙な共同生活がはじまった――



貨物船の中でレッドは謎の少年と出会う。

第一話 君の名は

少年の腹を満たすため、秘宝を入手する依頼を受けるレッド
ギルドから指定された島では
異国の女騎士『ナタリア』が待ちうけていた
ナタリアと秘宝を奪いあうレッド
戦いの末に彼が手にした秘宝は――
見たこともない大きさの『クリステル』だった

名なしの少年は金色のメダリオンを着けていた
メダリオンの裏には『L』の一文字
「よし、今日からお前はエルだ」
少年――エルは嬉しそうに頷いた

少年が身に付けていたメダリオンの文字「L」からレッドは、少年を「エル」と名付ける。

第二話 姫の名と尻尾にかけて

またしても指示された巨大クリステルの入手
一抹の不安――
しかし、レッドはエルのために任務へ向かう
レッドの前に現れた一人の騎士
「我が名はシアン・ガーラント!!」
彼はナタリアが差し向けた刺客だった

激しい戦い、未知のクリステル、ちらつく異国の影
「このクリステルは何のために？」
ギルドはレッドの問いを冷たく切り捨てる

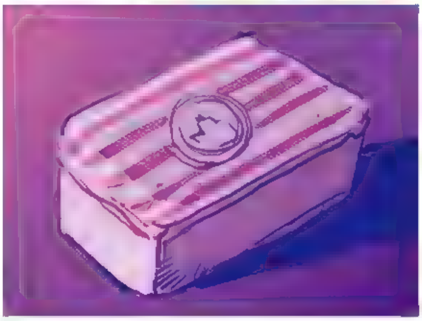
手強いのか、間抜けなのか、よく分からない騎士シアンとのクリステル争奪戦。

第三話 守れなかったもの守るべきもの

錆びついたビスケットの缶
それは悔恨の証
守れなかった弟のたった一つの形見

戦争によって、ネコヒトによって奪われた大切な命
「俺には誰も守れない……」
胸に突き刺さる棘の名は、喪失の恐怖
やがて重なるエルと弟
「今度こそ守ってみせる……！」

錆びついたビスケットの缶
それは決意の証
守るべき少年へのたった一つの誓いの形

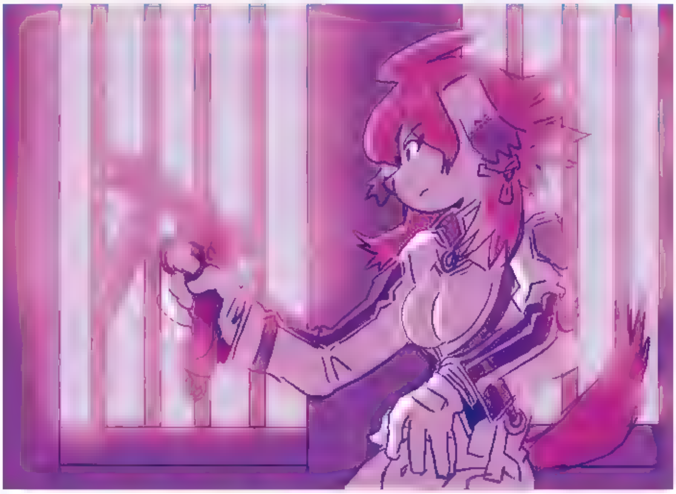


エルの宝箱である錆びたビスケット缶が、レッドの後悔を決意に変える。

第四話
花と修羅

明かされるナタリアの正体
レッドにとって仇ともいえる北の大国『アビシニア』のスパイ
それが彼女の素顔だった

――自国のいかなる物も、敵国へは渡さない！
ナタリアとシアンの手からクリステルを奪い
ギルドへ引き渡すレッド
一方、ギルドの経営者『ブルーノ』のもとには
着々とクリステルが集まりつつあった
狂喜するブルーノ
その傍らには忍び笑う『フール』の姿があった



第五話
贈り物を届けに

生誕節に浮かれ騒ぐ町へ『黒猫団』が現れる
黒猫団の持つクリステルを奪い返すため、レッドは駆ける
黒猫団の罠をくぐり抜け、無事クリステルを奪い返すレッド
生誕節の夜は明けようとしていた――

眠るエルの枕もとに、そっとプレゼントを置くレッド

生誕節の夜、子どもの枕元に置かれるプレゼント
それは変わらぬ愛情の証――

生誕節にプレゼントを贈るレッド。徐々に絆を深めていくふたりは悲しい事実に直面する。

第六話
大災厄の伝説

レッドの活躍によって、ブルーノはクリステルを6つまで揃える
残るひとつの『居場所』はすでに突き止めていた
彼は不要になったレッドを消そうとするが、その窮地をナタリアが救う
「わたくしは祖国を裏切りました！世界を大災厄から救うために!!」

それは太古の伝説
特別なクリステルによって世界にもたらされた大災厄
ブルーノの目的は大災厄を再び起こすことだった
レッドはエルのいる世界を守るため、ナタリア・シアンと手を組んだ

それぞれの思いを胸に、ひとつの目的のために団結する3人。激しい闘いの末、エルを取り戻したレッドたちは、新しい一歩を踏み出した。

第七話
エルの耳はネコの耳

日に日に成長していくエル
レッドはある日、その耳が現してきた特徴に気がつく
ピンと尖る小さな耳、それは紛れもないネコヒトの耳
仇たる種族の証の耳

エルを放り出してしまうレッド
その隙にブルーノに攫われてしまうエル
エルこそが7つめのクリステルだったのである！
レッドはエルを救うため、ナタリア・シアンとともにブルーノを追う

ブルーノのもと、7つそろったクリステル
その輝きに導かれ、目覚めてはならない王が目を覚ます
現われたるその名は鉄巨神『混沌王』
エルを取り込んだ混沌の王は破壊と恐怖をもたらした

最終話
I Wish You Were Here

エルを助け、世界を大災厄から救うため、
レッド達は敵の本拠地『タルタロス』へ総攻撃をしかける
「エルを！返しやがれぇぇぇっ!!」
レッドの血を吐くような猛攻の前に、ブルーノと混沌王は倒れる
エルの無事を喜ぶ間もなく崩壊しはじめるタルタロス
レッドを逃がそうとするエル
しかし、レッドは二度とその手を離しはしなかった

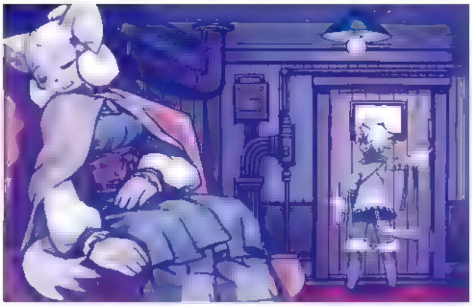
やがて築かれた小さな家庭
レッドとエル、そしてナタリアの幸せの家――

LN No.4 エルとショコラは昔出会っていた!? 幻のボツシナリオ!?

幼いショコラがエルと一緒に写っている謎の写真。なんと初期のシナリオでは、エルとショコラは、過去に一度出会っていたという設定であったため！実際のゲーム本編では、「写真のかけら」に登場する1枚の写真で、幼いレッドとショコラのそばをエルが通り過ぎるシーンが出てくるが、互いに出会ってはいない。
開発初期では、エルの不老の運命をより深く描くエピソードとして登場する予定であった。

ショコラの思い出の写真

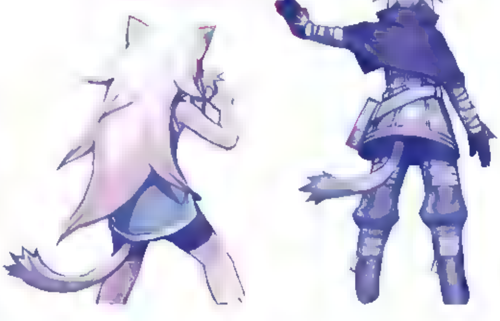
幼いショコラが、孤児院を訪れたエルに抱きついているシーンを収めた写真。不老の体を持つエルは、現在と姿が変わっていない。隣で微笑んでるネコヒトの男性の胸には、メダリオンがある。エルとこの男性の二人は、オハシラの旅を続けている途中という設定だった。



孤児院を去るエル

久しぶりに訪れた孤児院で楽しい一時を過ごしたエルは、院長に気づかれないように、そっと孤児院を出ていく。自分が関わることで、迷惑をかけまいとするエルの健気さが伝わるシーンだ。

現在のシーン



ショコラの記憶

パセットを訪れていたレッドたちは、クーパースの攻撃にあってしまう。その際に子どもをかばうショコラを強力な防衛呪術で守るエルの姿。ここでショコラの記憶の中に眠っていた記憶がフラッシュバックし、エルが過去にあった人物と同一人物であることに気づくのだった。

LN No.5 エルがモンスターに変身？ 幻の企画！その名も「エルモン」!?

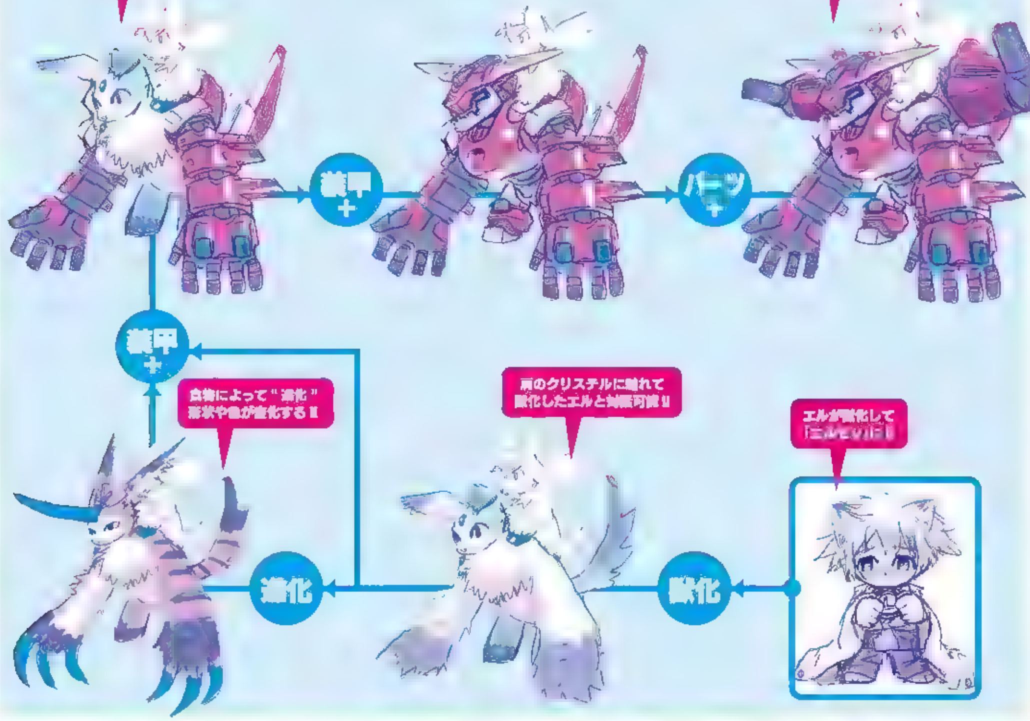
プロトタイプ５時期からソラトロボへ開発が進んでいく中で生まれた驚きの企画。それがこの「エルモン」だ！等身をかなり縮めてデフォルメを強めたキャラクターデザイン！そしてエルがモンスターに変身する能力を持つという思い切りの良すぎる設定！開発段階で生まれたユニークな企画をご覧あれ‼

デフォルメキャラクター

キャラクターの等身を下げ、デフォルメをきかせたデザイン。かわいらしさをより強調するように考えられた。

「エルモン」システム

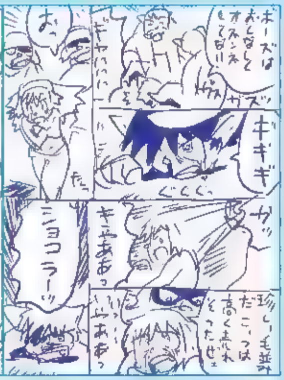
エルがモンスター「エルモン」に変身することで、レッドの冒険のパートナーとして活躍！“装甲”などでカスタマイズすることで、ロボットのような姿に変身‼



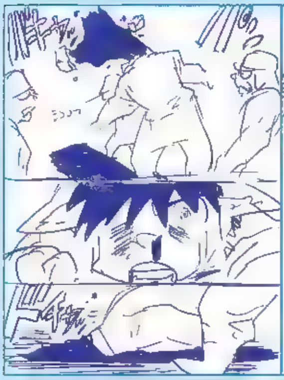
LN No.6 レッドの幼少期を語る幻のプロット！エンブレムストーリー!?

ここに掲載した資料は、開発初期に犬丸によって描かれた漫画…ではなく、レッドたちの幼少期のシナリオプロット資料！幼いレッドとショコラが出会う謎多き男との絆がエンブレムへと受け継がれていく。小説レッドデータ・チルドレンを彷彿とさせるような、まさに幻の資料だ！
「企画を伝えるなら漫画にした方が早い」という犬丸の言葉通り、重要な場面は、漫画で表現されている。

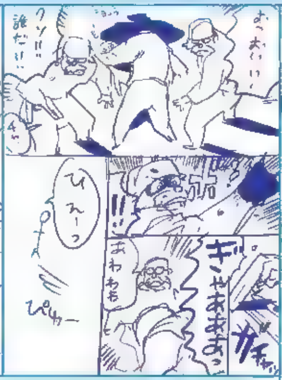
01



02



03



04

05

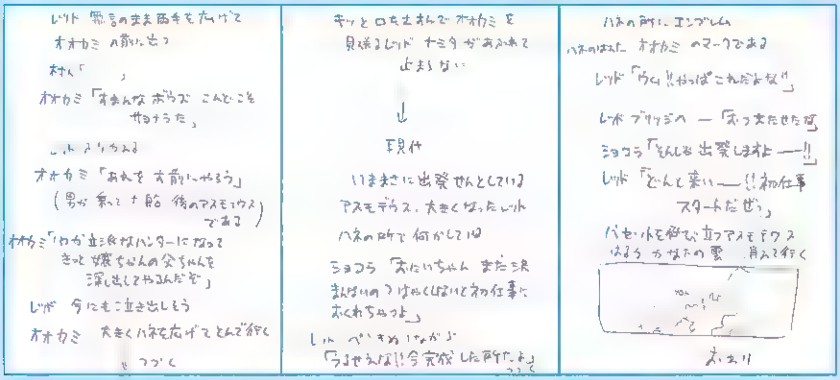
06

07

悪漢に襲われるレッドとショコラを助けた謎の男。大人に対し、心を閉ざしていたレッドに信じる心が芽生え始める。

CAUTION!

掲載された内容はSolatoroboそれからCODAへのゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに反映された正式な設定資料ではありません。



レッドとショコラを助けるために、村を去る男。譲り受けたアスモデウスにあのオオカミの姿をイメージしたエンブレムをペイントし、成長したレッドは、ハンターとしての一歩を歩み出す！ まさにカーマインとレッドの物語の原型とも言うべきシナリオプロットだ！

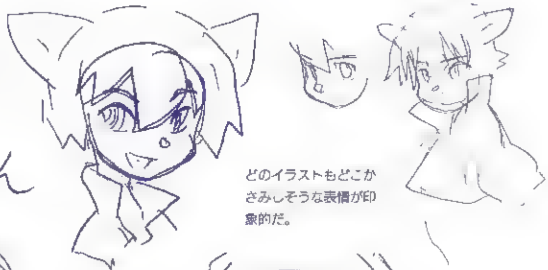
LN No.7 どこかで見たような…気のせい！気のせい！ 開発初期に描かれた謎のキャラクター!?

プロトタイプ５時期に描かれたもので、キャラクターやロボの方向性を模索しながら描かれた設定の存在しない幻のキャラクター。赤い帽子と黄色いバッグがかわいらしいネコヒトだが、搭乗しているロボは双剣を装備した屈強な姿でデザインされている。

ファラオのキービジュアルイラストにもちゃっかり登場しているこのキャラクター。この謎を知るのは描いた本人のWAKAだけである。

LN No.8 犬丸の妄想が爆発!? まもるくんのライバル「せめるくん」!?

ソラトロボのゲーム本編に、まもるくんのゲスト出演が決定した段階で犬丸が妄想を膨らませて産み出した幻のキャラクター「せめるくん」！
まもるくんとは対照的にどこか影のある美形キャラクターとして多数のイラストが残っているが、言うまでもなくボツである！

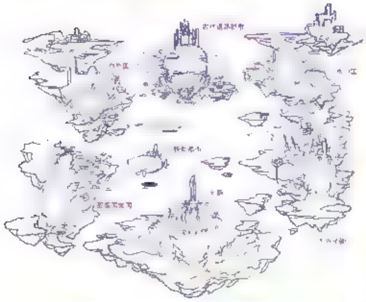


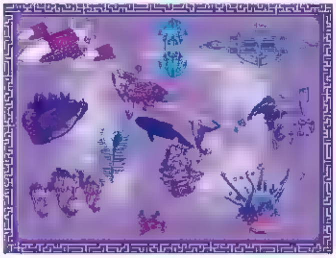
どのイラストもどこかさみしそうな表情が印象的だ。

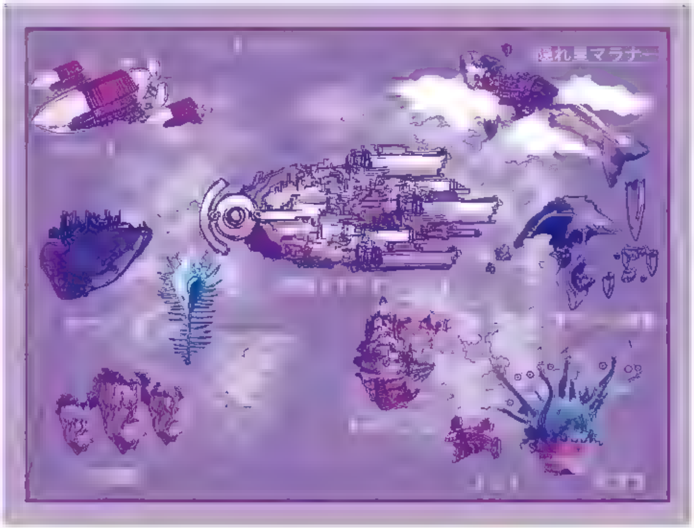
LN No.9 「氷国」に「機械国」？ 未知の都市だらけ！ 幻の初期マップ初公開！？

開発の初期段階で制作されたワールドマップ！実際のゲーム本編に登場する都市名は、ここでは一切見られない。これら初期設定から各都市の文明や位置関係などが模索されていった。

見たこともない都市の姿と名前が並ぶ初期ワールドマップ。古代遺跡と表記されたものはまるでタルタロスのような形状だ。ちなみに、本誌 P202 より初期設定が存在する幻の都市を紹介している。

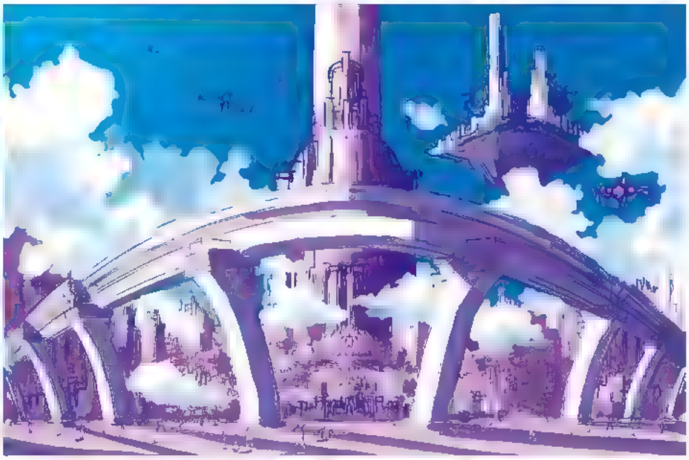






LN No.10 ゲームには登場しなかった幻の都市！ それらのボツ設定を一挙公開！

本誌 P201 に掲載した開発初期のマップデザインにも登場している幻の都市たち。
実際のゲーム本編には登場しなかったそれらの都市設定を開発当時に描かれた設定画とともに一挙公開!!



プロトタイプ設定!? アビシニア

物語の中で何度か登場するアビシニアという国名。
実際にはシェバルド共和国の北方に位置するアビシニア連邦という国名で設定されており、小説「レッド・データチルドレン」において、カーマインとロゼが旅立っていったのもこの国。ここで収録しているのは、開発初期に設定された旧アビシニアの設定である。

シェバルドの北にある大国(地域名はノースセントラル)。
ネコヒトが治める国で、同国でのイヌヒトは肩身が狭い思いをしている。
昔からシェバルトとは対立を繰り返してきた。

主権

国民の選挙によって大統領が選ばれる、完全な民主主義国家。
※ただし、選挙権はネコヒトの成人男子にしかない。
政治のシステムは基本的に現代日本と同じ(三権分立)。

文化

音楽、文芸などがさかんで、芸術面では傑物を多く排出しており、国家的にも芸術家を全面的にバックアップしている。

技術

呪術戦争での敗北を教訓に科学技術に関する活動を国家的に奨励してきた結果、現在の技術レベルはシェバルドに比べてかなり進歩している。最近ではシェバルドからの技術留学生の受け入れ、他国への科学調査団の派遣なども行っている。

国民気質

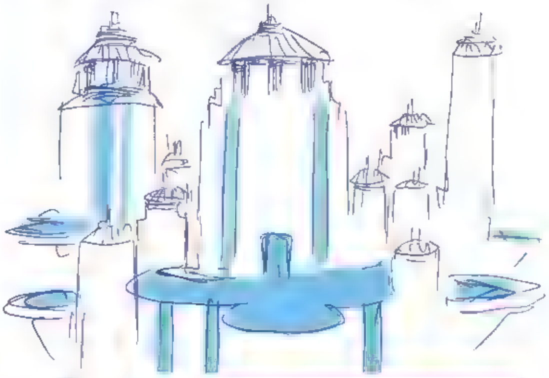
自らを『偉大なる獅子の息子(娘)』と称し、ネコヒトによるイヌヒトの支配を正当化する一方で、イヌヒトによるネコヒトへの弾圧には過敏に反応する傾向がある。また、自らの権利を声高に主張する一方で、責任は他人に丸投げしてしまうなどの自分勝手な一面も。

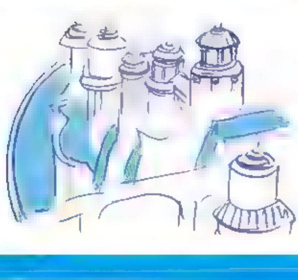
貨幣(経済)

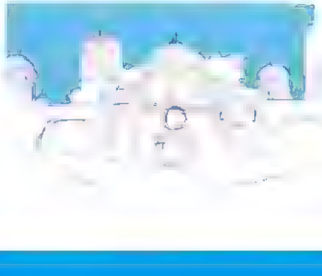
貨幣(コイン)自体は存在しない。買い物をするときは細い棒状の金属塊を持って店に行き、対価として必要な分だけを切り落としてもらう。(このため、店頭には必ずものさしと切断機、天秤がある)レートは一般に金：銀：銅：すず＝1：16：64：16000とされている。

プロトタイプ版スピノー!? 水の都

潤沢な水が都市を流れる様子が多数描かれた都市。その姿はまさに「水の都」そのものだ。実際には採用されていないアイデアだったが、水の流れる美しい様子は、後のスピノーに引き継がれている。

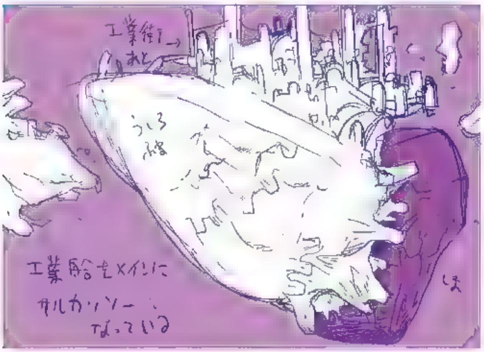
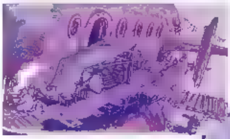


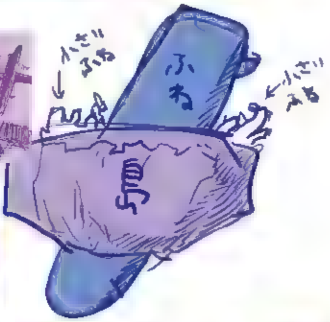


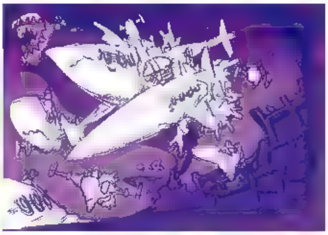


プロトタイプバセット!?
ケアン

戦争でスクラップになった戦艦を回収している都市。鉄が売れるまでは、住民は戦艦を改造して勝手に街を作って住んでいる。この鉄を狙って「カナクイ」と言う鉄食の巨大魚と、住民との戦いが日常的に行われている。解体作業も船上で生活しながら行う。まさにバセットの原型アイデアだ。

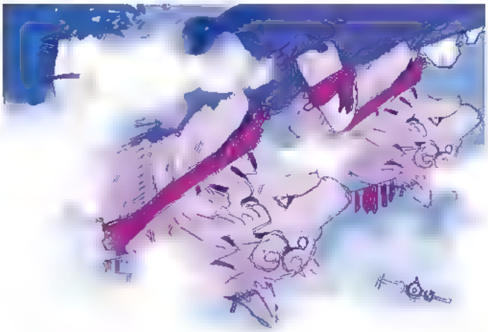







プロトタイプ版戦艦つり!?
カナクイの巣

上記ケアンにある、鉱石や金属を主食とする大魚「鉄喰(カナクイ)」が住む巣。ここには、鉄喰魚に襲われた飛行艇の残骸が大量に転がっている。地上に転がっている飛行艇の多くはジャンクパーツを狙った無頼漢によって荒らされているが、空中に浮かんでいる飛行艇(動力がまだ生きているもの)の多くにはまだ手がつけられていない。このため、命知らずの者たちにとって、ここはいい稼ぎ場として知られている。巣の主である鉄喰魚が現われる事もあり、カナクイが現われた時は、見つからないようにしなければならない。
腕を特殊なパーツに付け替える事で、戦艦を釣って、ジャンクパーツをゲットできるといった戦艦釣りのプロトタイプにあたる設定だった。

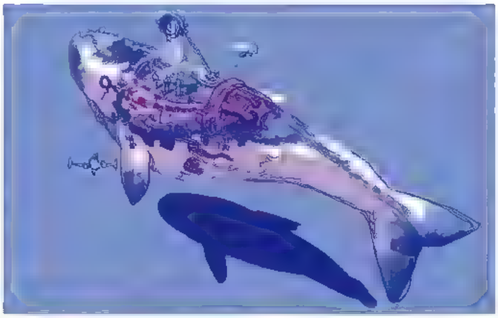


プロトタイプ版マウ!?
刀弦郷

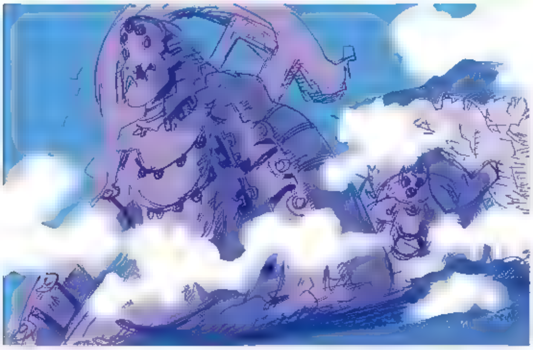
開発初期に考えられた浮島デザイン。
伝説の生き物「オオカミ族」を模して作られた、逆さまの巨像がある様子は、完全にマウの原型そのもの。
逆さまのオオカミ像が、いつ、誰が作り、何故逆さまなのかは今もって謎のまま。また、マウと異なり、顔の部分に集落がつくられ、つり橋を渡って隣の顔集落等に移動するといったような、逆さまオオカミ像が居住空間になっているという設定だった。

プロトタイプ版ヌシ!?
隠れ里マラナー

空を飛ぶ鯨の背中に街が形成されている特殊な里。
里は普段、雲の中に隠れているため、めったに人目に触れることは無い。また、この鯨は老齢で目が見えなくなっている。長い年月の中で失った鯨の臓器は、イヌヒトが作った機械で補っている。
実際には登場しない幻の里だったが、この鯨のような姿のデザインは、ゲーム本編に登場したヌシに引き継がれている。

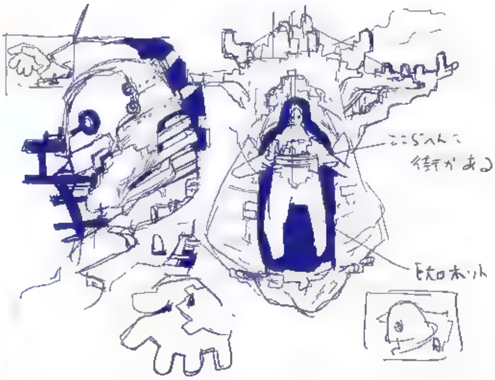


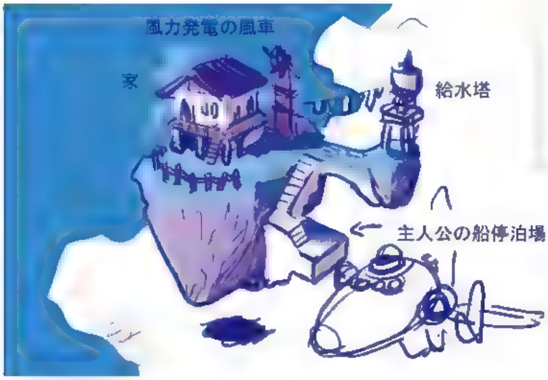
OST NUM



巨大ロボのある浮島!?
ロットワイラー

プロトタイプ時期の設定の名残か、巨大なロボットが浮島に組み込まれている都市。ロボットの体を利用して街が形成されている。



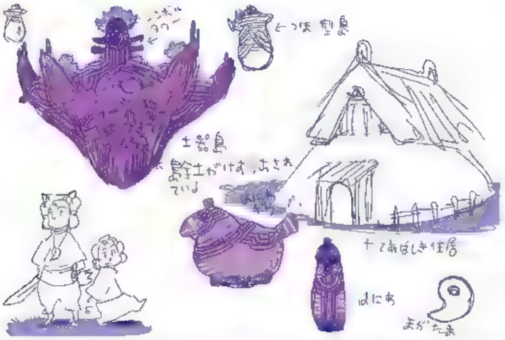


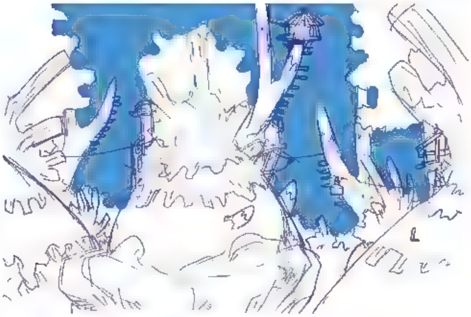
我が家は浮島!?
主人公の島

開発初期には、主人公専用の浮島が存在した。人里はなれた空域にポツンとあり、主人公の家とハンターとしてのアジトを兼用しているような設定だった。

土器と土偶が目白押し!?
土偶島

日本の土器文明を彷彿とさせるような姿の浮島。様々な土偶オブジェが多数描かれている。



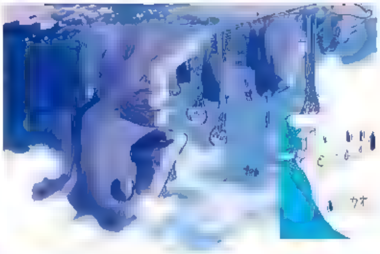


巨大野菜でヘルシー!?
野菜村

巨大な野菜に村が形成されている浮島。この自然に満ち溢れた様子は、後のビズラに引き継がれている。

逆さモアイ像!?
モアイ村

逆さオオカミ像がつらなる浮島マウのモアイ版とも言うべき村。モアイ自体が家屋になっている様子も見られる。



CAUTION!

掲載された内容はSolatorobo それからCODAへ の ゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際に ゲームに掲載された正式な設定資料ではありません

LN No.11 幻のキャラクター「フール」のボツプロフィール!?

開発初期段階で敵役として登場予定だったキャラクター「フール」。前作テイルコンチェルトに登場していた印象とは異なり、物語に大きく関わる邪悪な存在として様々な設定が決められていた。中でも時空の放浪者としての設定は驚愕！

イメージセリフ案

キーッシッシッシ。お迎えの時間ですよ、坊ちゃん

「フール」プロフィール　PROFILE

種族等	ネコヒト
生年月日	不明年4月1日(自称)
年齢	不明(前作から2年たっているが、フールだけはまったく歳をとっていないように見える)
血液型	A型
身長	164cm(シルクハット抜き)
人称	一人称「私」 二人称「あなた(対等、目下)、あなた様(目上)」 三人称「奴、あの方」
性格	ずる賢く卑怯。気分屋。頭脳派で戦闘能力や運動能力は皆無(興味もない)。 自らで事を運ぶことは決してなく、常に他人に助言と称して悪事を囁く。
特技	扮飾、偽装、猫かぶり、甘言、讒言(ざんげん)、嘘八百
趣味	不明
職業	武器商人(注.自称。様々なコネクションを持っているが、商売の実態を確認することはできない)
家族	不明
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　ディモント1番町(ブルーノの屋敷、一番上等な客室)

フールの歴史

	出来事
過去	ブルーノ・ドンドルマの屋敷に客として滞在し、ブルーノへ7つのクリステルを集めるように勧めている。
現在	2年前に黒猫団事件(前作)に関わっていたこと以外は一切不明。

キーワード　KEYWORD

愛機

フールは移動用のポッドに乗っている。機体名は「クローラー(正式名はDARK CRAWLER)」。(注.DARK CRAWLER……ニャルラトホテプの別名「這い寄る混沌」より)

ツメが甘い策士

世に現われては世界を危機(主に世界やその一部が壊滅的な被害を受けるような悪事)に陥れようと策をめぐらせる。なぜ彼が悪事を企むのか、悪事を企むようになった経緯は何かなどはすべてが謎である。気まぐれな性格で、したいと思ったことがその時々で変化するため(注:あくまでも枝葉の部分の変化。幹の部分は変化しない)、行動に矛盾が生じているように見えることがあるが、本人的にはしたいことをしているだけであり、自分の行動が矛盾しているとはまったく思っていない。このため、彼の策略にはどこかに必ず穴がある。単純に策士が策におぼれているだけとも取れるが、自分の策が破れてもあまり悔しそうに見えず、まるで自らの策を自らで破るような不可解な行動をとる。

悪事に対する本人の認識

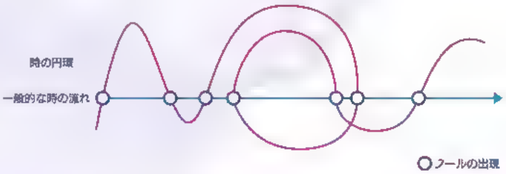
(一般論で言う者に対しての)悪として振舞うことに理由はなく、善悪の区別も本人の中には存在しない。ただ自分がしたいことをするために、必要な人材を獲得し、必要な行動をとっているだけである。(例えるなら、コンピュータウィルス自身。ウィルス製作者には悪意や害意があるが、ウィルス自身には存在しない。ただ、プログラムとして悪意あるように動くよう決められているので、そのとおりに動くだけ)

普遍的無意識が生み出したダークサイド

人々の普遍的無意識の中のダークサイド(つまり、人が闇や悪と聞いて思い浮かべるものそのもの)によって生み出された存在。ただし、彼はあくまで「ネコヒト」であり、神でもなければ怪物でもない(変身など超常的なこともできない)。また、人々のダークサイドへの認識の平均によって成っているため、彼の姿が変化することは(人々の認識が変化しないかぎり)ない。(注.ダークサイドに対するライトサイドによって生み出された存在は存在するが、今のところフールのように歴史に関与していない)

永遠の旅人

時の円環の中を永遠にさまよっており、戦争や災厄などが起こる場所へ突発的に出現しては、それらを拡大させ、戦争や災厄が収束すると姿を消している(時の円環の中に戻ってしまい、一般人からは見えなくなってしまう)。時の円環からの出入りは本人の意思ではできない。



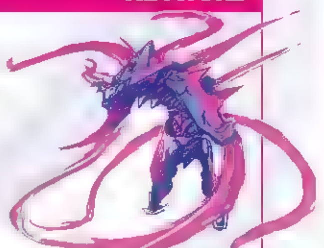
LN No.12 幻のキャラクター「ガトー」ボツプロフィール!?

開発初期段階でボス級の敵キャラクターとして制作された「ガトー」。残忍な性格と恐ろしい風貌は独特な存在感を出している。そして、何といっても驚きなのは、彼の搭乗するロボは、あのベリウス！体中の包帯をロボにリンクさせてベリウスを操るという設定だった！

「ガトー・バスク」プロフィール　PROFILE

種族等	ヒョウヒト
生年月日	天暦1187年10月7日
年齢	21歳
血液型	AB型
身長	191cm(耳込み)
体重	不明
人称	一人称「私」 二人称「貴様」 三人称「奴」
性格	残忍な性格で、良心も道徳観念もゼロ。 自分以外のものはゴミぐらいにしか思っておらず、他人の痛みは一切解さない。 自分よりも(戦闘能力的に)弱いもの、子ども、女性は徹底的にいたぶった後に惨殺するなど、「弱者」に対しては一種の愛情にも似た執着を見せる。一方で「強者」に対しての執着はあまりない。 事実、第二次呪術戦争中に彼によって暗殺された将校のうち、勇猛で知られた人物の多くが一撃で仕留められているのに対し、そうでない人物は残虐極まりない方法で殺されている。 暗殺成功に関してのプライドは一応あるが、暗殺手段に関してのプライドは欠片もない。
特技	闇討ち、不意討ち、だまし討ち
趣味	弱者をいたぶること、弱者の悲鳴(命乞い)を聞くこと
職業	暗殺者(フリ　)
家族	母、父、兄(全員ガトーの手にかかって死亡)
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　ディモント1番町(ブルーノの屋敷 客室)

キーワード　KEYWORD



愛機

出身国『ナシゴレン』の特徴を持つロボ『デスサイズ』を使用。(注　デスサイズ　　パワ　ドス　ン系の機体)機体名は『ベリウス(正確にはBERIUS P-2(ベリウス　ピーツー))』。レーダーかく乱機能が搭載されているなど、隠密性を重視した機体である。
※ナシゴレン……シェパルドから見て南東にある小さな国。元ネタはインドネシアの料理。

依頼料は超法外

依頼を確実にこなす代わりに、前金、成功報酬には超法外なお金を要求する(お金が存在しない国ではそれに代わる高価な品を要求する)。万が一、成功報酬が支払われなかった場合、理由を問わず依頼者を暗殺する。

異名

『黒豹』という二つ名を持っている。本名よりもこちらの方が有名。

ガトー・バスクの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1187年10月	ナシゴレンのレンダン(ヒョウ族の村)に生まれる
2歳	1189年10月	暗殺の訓練を受けはじめる
6歳	1194年 3月	村の人々を惨殺して逃亡 暗殺家業をはじめる
8歳	1196年 8月	アビシニア軍に協力する形で第二次呪術戦争にはじめて関わる
11歳	1199年 2月	第二次呪術戦争終戦
	3月	シェパルドを出国
	4月	戦犯としてアビシニア、シェパルド両国から指名手配される
20歳	1208年 3月	ブルーノの依頼を受け、エルの父親(アラザン)を殺害
21歳	1208年10月	ブルーノの依頼を受け、エルの母親(ヘーゼル)を殺害
	現在	ブルーノに雇われている(レッド暗殺の為)

CAUTION!

The rough character designs from "Solatorobo" gather here! Behold the moment of their birth!

掲載された内容は「Solatorobo それからCODAへ」のゲーム開発を行う中で、不採用となったものです。実際にゲームに実装された正式な設定資料ではありません。

LN No.13 幻のキャラクター「カルバドス」ボツプロフィール!?

ブルーノの直属の部下として登場予定だったキャラクター。武人として正々堂々と戦うイメージは、グレンのような武人キャラクターに引き継がれていった。

「カルバドス・サンマルク」プロフィール PROFILE

名前の由来	カルバドス……フランス産のりんごのブランデーから。 サンマルク……ケーキの一種(アーモンドを使ったスポンジにチョコクリームとバニラクリームを重ねたもの)。
種族等	イヌヒト(ローデシアン・リッジバック)
生年月日	天暦1184年2月28日　年齢 24歳
血液型	A型　身長 181cm
人称	一人称「我」 二人称「あなた様、～様(目上)、貴様、呼び捨て(同格、目下)」 三人称「あのお方(目上)、あやつ(同格、目下)」
性格	絵に描いたような武人。クソ真面目で熱しやすく冷めにくい。 一度受けた屈辱は決して忘れず、一度受けた恩も決して忘れない。 正々堂々な戦いを好み、卑劣な戦い方をするガトーを忌み嫌っている。
職業	工作員兼用心棒(ブルーノ直属) 現在は、ブルーノからクリステル収集の命を受け、その在り処を探したり、邪魔者(ショコラたち)の排除をしたり、レッドを支援(監視)したりしている。
家族	妻、娘1人(注:既に離婚している)

キーワード KEYWORD

愛機

自前のドラゴンヘッドを使っている。機体名は『ブルム(正確にはBlum-P1199(ブルム ピーイレブンナインティナイン))』。装甲が非常に厚く、前線で仲間の盾となりつつ戦うことを目的に作られた機体。

イメージセリフ案

行けい、スフレよっ!愚かな雑兵どもを蹴散らせてみせよっ!!

光明は我が手にあり!! 貴様の負けだ、愚か者っ!!

LN No.14 幻のキャラクター「スフレ」ボツプロフィール!?

ソラトロボに登場する音楽家「スフレ」と同じ名前で設定されているものの、まったく別のキャラクター。前述のカルバドスの従者として登場予定だった。愛機はなんとサラマンデル!?

「スフレ・クーヘン」プロフィール PROFILE

名前の由来	スフレ……お菓子の一種。 クーヘン……バウムクーヘンから。
種族等	イヌヒト(柴犬の子犬)
生年月日	天暦1203年6月7日　年齢 5歳
血液型	A型　身長 149cm
人称	一人称「ボク」 二人称「～様(カルバドス)、～さん、あなた(それ以外)」 三人称「あの方(カルバドス)、あの人(それ以外)」
性格	天真爛漫、元気な子ども(ちょっと中性的)。 とある町で行き倒れていたところをカルバドスに拾われて以来、彼に付き従っている。 カルバドス至上主義で、彼のためならどんな悪事にでも無邪気に手を染める。
職業	カルバドスのお手伝いとしてカルバドスを助けるため、一生懸命に仕事を手伝っている。
家族	保護者はカルバドス。実の家族については一切不明。

キーワード KEYWORD

愛機

小柄な身体に見合わない、巨大なドラゴンヘッドを使いこなす。

機体名は『サラマンデル(正確にはSALAMANDER/009(サラマンデル ダブルオーナイン))』。

パワーを生かした近接戦闘を得意とする機体。カルバドスに購入してもらった。

イメージセリフ案

あはははははっ!
カルバドス様～っ!
ボク、ヤっちゃいましたよ～っ!!

LN No.15 幻のキャラクター「ムース・マカダミアン」ボツプロフィール!?

開発初期段階でメインキャラクターのひとりだった「シアン」のサポート役として登場予定だった「ムース」。まったく空気が読めない上官シアンに振り回されながらも、毅然とした態度でツッコミを入れるといったボツにするには勿体ないくらいの名キャラクターだ!

「ムース・マカダミアン」プロフィール　PROFILE

名前の由来	ムース……お菓子の『ムース』から。マカダミアン……ナッツの『マカダミアナッツ』から。
種族等	イヌヒト
生年月日	天暦1197年9月30日
年齢	9歳
血液型	AB型
身長	166cm(本当は159cm)
人称	一人称「僕」 二人称「あなた、～様(目上)、君、呼び捨て(同格、目下)」 三人称「彼、彼女、あの方(目上)、あの人(同格、目下)」
性格	冷静沈着、典型的な参謀タイプ。 目的の為なら手段を選ばず、将来自軍のためになるのなら自軍ですら裏切る。 どんなことも熟考してから決める性質で、瞬時の判断力にはやや欠ける。 口癖は「バカ」。
特技	作戦立案、速読、暗記、事前の根まわし
趣味	天体観測、緻密な機械(時計など)を自作すること
職業	騎士(シェパルド共和国　公邸警護役二番隊副隊長)
家族	父、母、姉2人、妹2人
現住所	シェパルド共和国　首都グロリア　警護役寮(2人部屋)

キーワード　KEYWORD

エリート

国立の軍学校をトップクラスの成績で卒業した頭脳派エリートである。本来は出世街道まっしぐら、参謀長官になることも夢ではなかった。しかし、なんの不幸か配属先がシアンの下だったことから、手柄らしい手柄もあげられずに、お先真っ暗に。参謀長官など夢のまた夢となりかけている。(もっとも、本人は出世のことはあまり気にしていないが……)

天文学者になりたかった

周囲の期待を一身に背負って騎士になったが、本当は天文学者になりたかった。この夢は両親にも言っていないが、唯一幼馴染みの女の子(初恋の相手)にだけは漏らしている。

愛機

二番隊副隊長に任命された時に軍から支給されたドラゴンヘッドを使っている。機体名は『ケツァール(正確にはQUETZAL FM92(ケツァール　フォースモデル92))』。各種レーダーが搭載されたサポート機体で、武器の類はあまり装備することができない。

割り切りすぎた思考

非常に割り切った思考の持ち主であるのは前述の通り。ただし、周囲では割り切りすぎているとの噂もあり、それを証明するかのように軍学校時代には『伝説』と呼ばれる数々のエピソードを残している。中でも実戦形式の演習において、敵部隊(もちろん学友)を全滅させるために食料を根こそぎ強奪、三日三晩絶え間ない奇襲とトラップによる攻撃を続け、心身ともにヘロヘロになったところへバズーカ砲の集中砲火を浴びせたことは有名である。

女性が嫌い

母と姉2人、妹2人を抱える女系家庭で育ったため、基本的に女性が嫌い(苦手)。

シークレットブーツ愛用

自分の身長の低さを非常に気にしており、7cmのシークレットブーツを愛用している。

イメージセリフ案

あなた、バカでしょう!?　バカですよね!?
いえ、バカに違いないです!!

僕はなにも見ませんでしたからね!
えぇ、な～んにも見ていませんとも!!
シアン様がバカ正直に敵の罠にはまったとか、部下を全員ほっぽった挙句にバカ丁寧に敵に名乗りあげてたとか、あの壮絶に目立つバカたれロボで敵の十字砲火を率先して浴びてたとか!
そんなとこ一切見てませんでしたからね!
えぇ、まったくもって!全っ然っ!!

ムース・マカダミアンの歴史

年齢	天暦	出来事
0歳	1197年9月	第二次呪術戦争終戦後、シェパルド共和国シーリハム(村)に生まれる
3歳	1201年1月	陸軍幼年学校に入学
4歳	1201年12月	陸軍幼年学校を首席で卒業
5歳	1203年1月	陸軍高等学校へ進学
6歳	1203年12月	陸軍高等学校を首席で卒業
7歳	1205年1月	陸軍大学校へ進学
8歳	1205年12月	陸軍大学校をトップクラスの成績で卒業 公邸警護役二番隊副隊長に任命される
9歳	現在	常に独走、ドジ満載のシアンの尻拭いをしてまわりつつ、警護隊副隊長として20名の部下へ指示を出すなど、隊の一切を取り仕切っている。

いつか 旅立つ こどもたちへ。

「Solatorobo それからCODAへ」完全設定資料集 電子版 Vol.3-2 -Starlet-

2012年10月1日 初版発行
2018年8月30日 電子版発行

発行所・発売元
株式会社サイバーコネクトツー

完全監修
松山 洋

編集・デザイン
サイバーコネクトツー デザイン室
三好 誠
富田 真依

編集協力
サイバーコネクトツー スタッフ一同

監修協力
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

印刷・製本
ダイヤモンド印刷株式会社

⚠ デジタル版に関するご注意
本データに掲載されております情報につきましては紙版発刊当時のものとなります。
現在の内容・状況などとは異なる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について、いかなる方法においても
無断で複写・複製及び転売行為を堅く禁じます。

本書についてのお問い合わせ先

ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合
がございます。
また、本書の内容以外に関するご質問には一切お答えできま
せんので、あらかじめご了承ください。

株式会社サイバーコネクトツー　CC2STORE
〒812-0011 福岡県福岡市博多区博多駅前1-5-1
TEL : 092-483-5848
受付時間 : 月曜日から金曜日　10 : 00~17 : 00
※祝日・夏期休暇・年末年始を除く
E-mail : cc2store_info@cc2.co.jp
URL : http://www.cc2.co.jp/

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

4562382720397

LITTLE TAIL BRONX

Solatorobo LITTLE TAIL BRONX ARCHIVES
電子版 Vol.3-2 - Starlet -
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.